昭和58年12月1日発行／通巻11号

ビデオゲームの最新情報満載／アミューズメントライフは遊びの情報誌

AM LIFE

Excitingbook for Game Boys

定価550円 NO.12

◎NEWゲーム攻略法

NEWビデオゲームどわんとご紹介

◎特別企画

ビデオゲームの中身ぜーんぶみせちゃう




We Pioneer of Amusement Industry,
by Vanguard Technology.

SENJYO



秋に開かれたAMショーで、
人気抜群だったのが、センジョウ(テーカン)。
チャレンジするのは、〝ゆうべの秘密〟のセカンドシングル
でパッと花開いた感じの井上杏美ちゃん。
ビシバシドワーッとけっこうサマになってたよっ!

今月の体験ギャル 井上杏美(いのうえあずみ)(歌手)



センジョウって むずかしいけど とってもおもしろいね。

取材/石崎真人
撮影/松下 淑
制作/青春制作
キャスティング/森 輝彦
協力/CONAN, テーカン

学生街の店はいつも満員!!



学生でにぎやかな街、お茶の水駅の近くのゲームセンターがこの日の舞台。

チャレンジ娘は、どこからどう見たって超ネアカ少女の井上杏美チャン。

対するのは、先ごろ発表されたばかりのNEWゲーム〝センジョウ〟だ。

しかし、いっちゃん最初にセンジョウに突入したってオモロくないので、ウォーミングアップを兼ねて、コナンの人気ゲームでプレイしてもらうことにした。

スポーツギャルっぽい杏美チャンにドピタとばかりに選んだのが、スーパーダブルステニス。けど、ウォーミングアップには少し難し過ぎたようで、サーブもレシーブもちっともうまくできなくて、逆に熱くなる始末。ミスするたびにアクションを交えて黄色い声が店内に。そして悪戦苦闘のワリには得点もあがらず二四一二点。

おつぎは相変わらず人気を保っているゼビウスのラバタイプのマシンに挑戦だ。

最初は何が何だかわからなくてミジメ鳥のお世話になっていたけれど、一旦高得点者のプレイを眺めたあとは、ザッパーとブラスターのボタンを駆使して四二一〇点はゴリッパ。

「おもしろいよ——っ」

と、なかなかイスから立ち上がらず、スタッフはヤキモキ。

それにしても、プレイ中の「ワーキャー」の声の大きいこと。一身に注目を浴びてしまったのだ。（ウッウッ、こーゆーときは、スタッフのほうがハズカシいのだ）

コミカルにせまろうと、ガズラーをプレイ。——しようとしたら、何度やっても途中で動かなくなり機械のほうがギブアップ（杏美チャンの熱気に当てられて故障したんだよ、きっと）。

「かわいらしいから、せっかくやろうとしたのにィ」

と、かわゆいフクレっ面をしながら仕方なく、入口のほうのダービーゲームに移動。



店員さんの指導をうけてグランドダービーの開幕だ。

いちいち予想を聞きながらコインをほうり込んではワーキャー。〆切もわからずにコインを入れようとするのだから、メチャクチャ。

それでも素人のおそろしさ。大穴の5—6に12枚もブッ込んだら大当たり。ジャラジャラとコインが流れ出してもう大変。

「これで競馬がわかったわ。もうぜったい競馬よね」

驚異の3D感覚に酔ってしまいそ！ SENJYO



センジョウの楽しい遊び方

迫ってくる**スペースタンク**を**ツインレーザー砲**で破壊するのだ。32台破壊するとラウンドクリア。

レーダーサーチをフルに活用。スペースタンクの位置を捕捉して攻撃だ。

スペースタンクを4台破壊するとさまざまな**ディテクター**が出現する。攻撃し破壊すれば得点が2倍、3倍、4倍、5倍にふくらむぞ

手前に来るほどスペースタンクは強くなるので、なるべく早くやっつけろ。

時間が経つと敵ミサイル〝**パニッシュ**〟が出現。ツインレーザー砲をめがけて突っ込んで来るぞ、手前までひきつけて破壊だ。

2ラウンドからは、一定数弾を撃つと**ブラウル**が出現。ブラウルを撃てば画面上のスペースタンクはすべて破壊される。GOOD LUCK!





気分上々でセンジョウへ！

と調子に乗せてしまった。こういうので人生は狂ってしまうんだけどね。杏美チャンはダイジョブなのだろうか。

ダービーでコインをしこたまかせいでゴキゲンの杏美チャンを、センジョウにひきずり出して戦争してもらおうという趣向。説明もあまり必要がないので、即戦闘開始してもらうことにした。

なんたって、レバーで照準を合わせ、ボタンを押して敵をやっつけるという単純明快なゲーム（いやー、実は奥が深くって難しくって、やればやるほどどこどこのめり込むゲームなんだけれどね）。

ただ敵戦車を撃つばかりでなく、飛んでくるミサイルなどを狙い撃ったりしてくれるのだ。遊び方がよーくわかってるってカンジに感激々々。

完全に熱くなってる杏美チャンのラストのチャレンジはアストロンベルト。

「爆発のところが気持ちいいのよねえ」

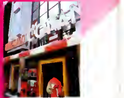
とコクピットへ。慣れた手つきで機をコントロールして、バシバシと弾を撃っていく。なんか一発必中の構え。これがけっこうサマになっているのだ。

こうなると真剣そのもの。もう今までのように周囲が振りかえるような大声もなく、パイロットになりきっている様子。

ひょっとすると、そのままにしてたらプレイしっぱなしなんじゃないだろうか。

PS　あれからひと月とちょっと。杏美チャンの〝ゆうべの秘密はゲームセンター通い〟というウワサもチラリホラリ……。







インタビューコーナー

まことに突然に、今を去る15年前に大ヒットした名曲〝ゆうべの秘密〟をセカンドシングルに飛び出して来た杏美ちゃん。歌のうまさで、ちょっぴり辛口の歌にしてキミに贈るこの1曲。



——えーっ、突然ですが、ゲームをやったことは？

杏美　ありますよ。レーシングのゲームとか、飛行機で敵を爆破しちゃうのなんかはよくやりますね。

——ポールポジションにアストロンベルトだね。忙しいと思うんだけど、どんなときに？

杏美　仕事の合間とか、渋谷や原宿でショッピングしたときにデパートの屋上とかで……。

——（なら、会いたけりゃ渋谷か原宿だぞい）ドライビングゲームみたいなのが好き？

杏美　あんまり考えないでバカスカやっつけるのがいいわ。

——（おっ、顔に似合わず、意外に戦闘的）では、ゲームはあとでメいっぱいやってもらうとして、18才の杏美ちゃんは、セカンドの〝ゆうべの秘密〟て歌知ってた？

杏美　ナツメロって感じで聞いてました。

——ナツメロね。でも15年前、3才の頃じゃムリもないね。でも、何で〝ゆうべの秘密〟を？



杏美　デビュー曲とは違って、セカンドシングルは、60年代の歌謡曲かポップスにすることにしてレッスンしてたんです。

——その中で気に入ったのがこの曲ってワケ？

杏美　日本調ぽくって好きなのです。

——目標にする先輩はいるの？

杏美　歌唱力では岩崎宏美さんが目標です。そしてユーミンの曲なんかは聞くのが好きですよ。ニューミュージックなんかもいいですね。

☆

同じ石川県出身の文豪・室生犀生の代表作〝杏っ子〟から杏の文字を拝借してつけたという杏美ちゃん。透きとおるような歌声でガンバッテくれるかナ？

井上杏美（いのうえ　あずみ）昭和40年2月10日生まれ、みずがめ座、A型の18才。金沢市出身。4月21日〝スターストーム〟でデビュー。好きな食べ物はカニとチョコレート。158・82・58・86。リバスターレコード。

NEW VIDEO GAME SCREEN
ニュー・ビデオ・ゲーム・スクリーン

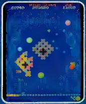




ハイパーオリンピック(コナミ)



ポールポジションII(ナムコ)



フォゾン(ナムコ)



センジョウ(テーカン)



スティンガー(シグマ・セイブ電子)

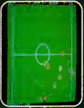


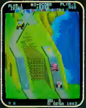

ドンキーコング3(任天堂)


女子バレー(タイトー)

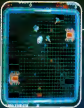

エクセリオン(ジャレコ)


スーパーダブルステニス(データイースト)


エキサイティングサッカー(新日本企画)


アップンダウン(セガ)

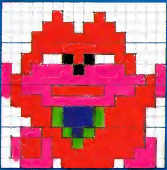

トップローラー(ジャレコ)

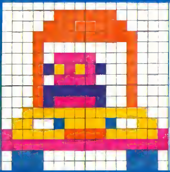

ゼロイゼ(データイースト)




トロピカルエンジェル(アイレム)

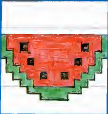
き、どっと発表!





横浜市／渡辺和男(16才)

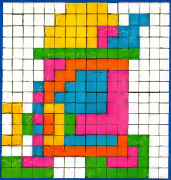




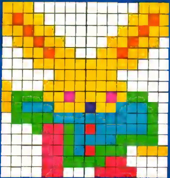


新宿区／西橋倫治(4点)

ドットのお絵描

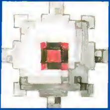


名古屋市／松本　透(14才)



姫路市／竹下かおり(16才)







松戸市／GPMナオくん(3点)

僕たちもちょっと前まではプレイヤーでした。
ストレートなゲームは楽しめたけれど、
外角カーブでかわされた時は……
やっぱり、空ぶりでしたよ。
僕たちは手ごたえ十分なゲームを、
いつまでもプレイヤーの感覚でおとどけしていきたいと考えています。

僕らのゲームは内角シュート!

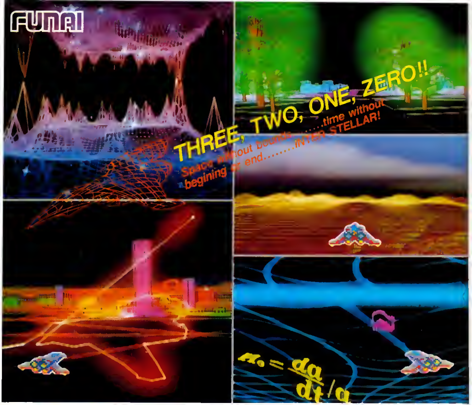
そこで、テクノスジャパンは
スタッフ募集

● 企画スタッフ募集
- 自分の考えたゲームを現実化してみたい人、平均年齢25才のスタッフと共にゲームをつくってみませんか!
- 資格：とにかくゲームの好きな人、その他一切不問。アルバイトも可。
- 応募方法：かんたんなゲームアイデアと自己PR(書式自由)を同封の上、履歴書(面接希望日を明記)を郵送して下さい。
  追って面接日を通知します。

● ソフト開発スタッフ募集
- マイコンを勉強してみたい、ビデオゲームをプログラミングしてみたい、そんな考えを持っている人、ご応募下さい。
- 資格：正社員として働ける人。その他一切不問。
- 応募方法：面接希望日を明記の上、履歴書を郵送して下さい。面接日は追って通知します。

● 募集期間　12月〜1月末まで
● 選考方法　面接にて
● 給与、その他は別途打ち合わせにて決定します

株式会社テクノス ジャパン
〒160 東京都新宿区西新宿6丁目5番27号 大黒屋ビル4階
TEL 03(342)0291番(代表)



IT'S A REAL SPACE BATTLE · INTER STELLAR

INTER STELLAR

Laser Fantasy

ついに僕たちが待ちに待っていたゲームが登場した。スターウォーズや、トロンのような画面でスペース・ゲームを経験したいというのは、永い間の僕たちゲーム少年の夢。

"INTER STELLAR"、僕たちゲーム少年の夢をかなえてくれた、リアル・スペース・バトル・ゲーム。本格的なコンピュータ・グラフィックスの導入と、数々の幻想的な特撮場面。そこで繰り広げられる敵スペース・シップとの死闘は、今までのテレビ・ゲームの常識をくつがえすほどの大迫力。目的地の謎の惑星に到着できた君は、真の宇宙戦士だ!!

さあ、君のスペース・シップの出発時間は、間近にせまってきた。

Three, Two, One, Zero.!!

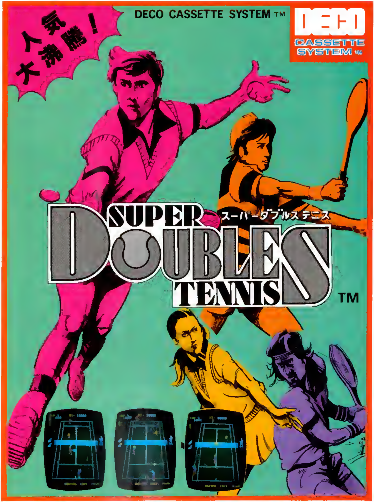
未知の世界への旅立ちが始まる。

FUNAI

●製造元
船井電機グループ　大東音響株式会社
大阪府大東市中垣内7-627

●販売元
株式会社フナイ
大阪市浪速区元町1-5-7 難波プラザビル401
TEL. 06-648-1272 FAX. 06-647-5217

●東京営業所
サニーレジャーシステム株式会社
東京都千代田区神田多町2-4 チダビル5F
TEL. 03 254 5614 FAX 03-256-3877



DECO CASSETTE SYSTEM TM
DECO
CASSETTE SYSTEM TM
人気大沸騰！
SUPER DOUBLES TENNIS
スーパーダブルステニス
TM

Mr. Do! vs UNICORNS™

ミスター・ドゥ
対
ユニコーン

★エキストラの取り方ハイテクニック大公開!!

Mr Do! vs UNICORNsの大きな楽しみ方のひとつにE・X・T・R・Aを取ってMr.Doを増やすテクニックがありますが、タイミング、取り方は様々な方法があり、なかなか奥が深いのです。今回は特に、効果的で楽しいE・X・T・R・Aの取り方を紹介します。
を3個落とし、 に が現われた後がポイントです。



Ⓐ
①を早く取ればE・X・T・R・Aの変身時間が長い。
②を遅く取ると変身時間が短く、すぐに元のユニコーンに戻ってしまう。

Ⓑ
Ⓐ①②の性質からE・X・T・R・Aの取り始めは、素早くを取った方がよい。
残りの文字を取る時は、ユニコーンをの近くに充分引きつけてを取り、目的の文字をすかさずハンマーでつぶす。

Ⓒ
取りたいE・X・T・R・Aが出ない時は、変身中にブロックを落とす度にE・X・T・R・Aの文字がひとつづつずれて変わるのを利用して、効率よく取ります。

Ⓓ
E・X・T・R・Aへの攻撃方法は、
①ブロック落とし。
②ハンマーつぶし。
③Mr Doで上からつぶす。
以上の3つのパターンがあります。


SENJYO
TM
INTERCEPT SPACE TANKS!!
未知なる戦いに君を誘う
驚異の3D感覚
TEHKAN LTD.


●100m DASH ●LONG JUMP ●JAVELIN THROW ●110m HURDLES ●HAMMER THROW ●HIGH JUMP
同時に、4人で楽しめる。熱い一瞬が、そのままビデオになった。
(これは、もうスポーツだ。)
VIDEO GAMES
HYPER OLYMPIC
ハイパー・オリンピック
© 1980 L.A. Olympic Committee
JOC-LL-31-83-1
●コナミ工業株は、第23回ロサンゼルスオリンピック大会の、日本における公式ライセンスを取得しております
●この商品は、弊社(コナミ)の承諾なしに海外への出荷はできません。
Games of the
XXIIIrd Olympiad
Los Angeles 1984
JOC-LL-31-83-1
Konami®
コナミ株式会社
本社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3−14
靖国九段南ビル
TEL 03−262−9111(代)
大阪営業所
〒561 大阪府豊中市庄内栄町5丁目8−11
TEL 06−331−2211(代)



美しい南の海を舞台に繰り広げられるシミュレーションタイプの水上スキーゲームトロピカルエンジエル。スラローム・岩・サメ・ブイその他豊富なゲーム内容。またキュートでちょっぴりセクシーなマリンガールが豪快なジャンプ、リバースボタンでの背面走行などハイテクニックのトリックライディングをやってのける。ただし、彼女がトリックライディングを成功するかどうかは君の腕次第。なんせ彼女を操作するのは君なのだから。

チャレンジライセンス!!

君も水上スキーのエキスパートになれる。

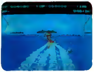
- B級コース
  - 1次テスト(B-1)
  - 2次テスト(B-2)
- PASS → ボーナスゲーム
- A級コース
  - 1次テスト(A-1)
  - 2次テスト(A-2)
- PASS → ボーナスゲーム
- MASTERコース
  - 1次テスト(M-1)
  - 2次テスト(M-2)

テクニックアドバイス

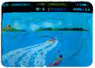
★まず最初はコースを覚える。それからリバースにアタック!
★A級以上になると・スピードコントロールが決め手!
★左右に寄りすぎると転倒する。スキーヤーが片手を離しかがむと赤信号!

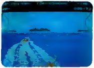
リバース

1)リバースボタンを押すとリバース(背面走行)するよ〃
2)リバース中はコントロールが効かないので注意〃
3)元に戻るにはもう一度リバースボタンON〃
4)元に戻らないと点数にはならないよ〃


ジャンプ


リバース

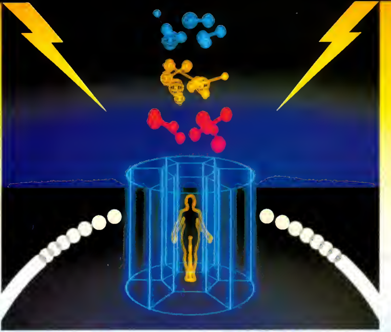

旗なしブイ通過


転倒

反射速度測定器
SPARK SHOT
スパークショット
近日発売

irem アイレム株式会社

本　社／大阪府松原市西大塚1丁目3番29号　〒580
☎0723(32)4751（販売部）
東京販売／東京都千代田区猿楽町1丁目5番1号　〒101
豊島屋本店ビル5F　☎ 03(295)5951



いたずらダチョウの めちゃんこ大冒険

DACHOLER

ダチョラー



自慢の足でキック!ジャンプ!ダッシュ! 亀くび出すな!やめられな〜い,止まらな〜い。ジャングルの動物相手に大さわぎ。カッパにはチト弱いユーモラスなダチョウのジュニア。好物を探してボーナス点。

JANGOU Night

ジャンゴウナイト



上がるたびにバニーの衣装がはずれます。5回連続上がれば…ウフフ …お楽しみ。

- プレイヤーがあがれば、役に応じ得点が加算。
- コンピュータがあがれば、役に応じ得点が減算。
- コンピュータ同志のフリコミは再ゲーム。
- スコアが0でゲームオーバー



AM LIFE
アミューズメントライフ

情報局のお知らせ

特報



ＡＭライフでは、ビデオゲームをより楽しく遊べるものにするため、アーケードゲーム、パソコンのハード及びソフト、ゲーム機など、あらゆる種類のクレームを受付けると共に、それらを読者とメーカー、それにＡＭライフのスタッフで考え、見つめながら誌上で発表して行きたいと思います。

パソコンのソフト等にしても、ここ１～２年の間に急速に多種多様のものが発売されるようになり、それらがすべて、良質かつ良心的なものとはいえないのが現状です。にもかかわらず、ほとんどが野ばなしの状態で売られ、ひどいものは使用することすらできないものまであります。価格が高いだけに、こんなものを買わされるほうとしてはたまりません。

ゲームセンターのアーケード・ビデオゲーム等についても、改良点、その他遊ぶ側から希望することなどをどんどんお送りください。

パソコンなどについても、使用説明書等のクレームほか、とにかく何でも受けつけていくつもりです。

――これは、みんなでビデオゲームをより楽しく遊ぶための方法として、ＡＭライフができる１つの役割りだと考えます。

このコーナーへおたよりをくれた方は、今後、ＡＭライフの特別読者モニターとしての会員証を送ります。

あて先
㈱アミューズメントライフ情報局係
〒162 東京都新宿区下宮比町15—924

AM LIFE NO.12 CONTENTS

アミューズメントライフ

DEC.1983.

表紙イラスト／藤居正彦



P57

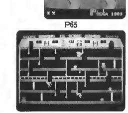


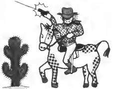
P17

P26



P65





好評連載・8

読者参加/ビデオゲームに挑戦中!



お手並拝見/高岡の巻 ●プラスTampaで大熱戦!

ぼくらゲームどわいすき人間だい!



協力/"ビッグゲームズ"テキサス・オリエント海渡



知る人ぞ知るゲーム同好会Ｔａｍｐａの連中の住んでいる街、富士県は高岡市へ突入したどわい好き人間取材のメンバー。ヤジキタのデコボコ取材の始まり始まりイ。

6時間の列車の旅 よーやっとついたよ、高岡へ

新人の村山選手と連れ立って取材行の前日、編集部内ではヤジキタ道中とはやされ、

「デコボコならいいけど、ボコボコンビになるなよ、なあ、アベ」

と編集長から激励？　されながら、体育の日、東京駅を6時ジャスト発車の1番電車・ひかり3号博多行きに飛び乗った。（いやー、ほんと、飛び乗ったという表現がピッタリ。席に着いたら2人とも汗びっちょりだったんだから）

2時間後、名古屋で北陸本線まわりの特急しらさぎに乗り換えて一路高岡へ。

福井、金沢と通過してローカル気分にひたろうとしたけど、意外や意外、目指す高岡に近づくと工場群があったりなのでびっくり。

車中で遅い朝メシをかき込んで11時59分に高岡到着。6時間の列車の旅を終えたのだ。

駅の北口に出て、タクシーで北へ15分。Ｔａｍｐａの根城のゲームセンター〝テキサス〟へ直行だ。

快晴の市内は、城下町の趣きがあって、〝これが取材でなけりゃ、そして隣が男でなければ、ずえったいに雰囲気いいのにな あ〟と思わせるほど。うん、ずえったいに来るぞい。

県道を走っていると、突然、まさに突然といった感じで、西部劇に出てくるような3階建ての建物が目に飛び込んで来た。

「ここ、ここですよ！　テキサスは」

と、村山選手の素とんきょうな声。（ホントは俺自身も同じように声を出してしまっていた。なんか、ヤジキタとしてはすでに舞いあがってしまっているようだ）

ビッグゲームズ〝テキサス〟の入口にタクシーを横着けにして、ズッコケ気味に車から降りると、テキサス経営のオリエント海産の常務の矢田浩一郎さんが出迎えてくださった。

2階のマイコンショップ〝ハード＆ソフトシステムハウス〟に案内され、富山県のゲームどわい好き人間たちとの〝ごたいめーん〟の感激の瞬間を迎えた。

今回の参加者は10人。ひでごんすこと柴田クンを筆頭に小川クン、樋爪クン、清水クンのＴａｍｐａ4人組に、高岡市内の小竹クンと矢島クン。富山市からは、碓井兄弟と友人の岡田クン。そして、チューリップで有名な砺波からさらに南へ10㎞の福光町からやって来てくれた法邑クンの面々だ。



それぞれの自己紹介が終わっての顔写真の撮影がこれまたケッサク。撮影前にはフザケ合ってるクセに、いざ自分の番になると、カチンカチンに緊張してしまうのだ。たっぷりと撮影に時間をかけて（というより、オートボーイのストロボのチャージが遅くって）ののち、ソロゾロゾロリと1階のゲームセンターへと降りることになった。





ヤジキタなりに、ルールを変更して、さあプレイ！

目付役のうるさ方がいない今回の取材行、ちょいと味付けも……変えてみようと、独断と偏見でルールを変えて、〝チャレンジマッチ〟とすることにした。

つまり、ひとりの持ち時間を1ゲーム5分間とし、3種類のゲームを消化して、そのスコアのトータルを競おうというのだ。

我々の取材のため、NEWゲーム〝トロピカルエンジェル〟が3日前に、そして〝スティンガー〟を取材当日の午前中に入れてくださった矢田さんに感謝しながら、チャレンジマッチの説明をひとくさり。

ゲームはこの2機種の他に、希望の多かった〝ジュノファースト〟を加えた3種。

全員が初めてチャレンジする2機種に、期待と不安のマナザシをかくせない。

プレイは、柴田、樋爪、小川、法邑組と碓井兄弟、岡田組に清水、矢島、小竹組と、10人を3つの組に分けて開始だ。

柴田組はトロピカルエンジェルからスタート。

碓井組はジュノファースト。

清水組はスティンガーが最初のゲームだ。

トロピカルエンジェルに挑戦の柴田クン。写真を意識してか背すじを伸ばしてスタートのポーズ。なかなか余裕のあるところを見せてくれる。しかしゲームが始まると真剣な顔つきになる。そして、マリンガールが岩やブイをよけそこなってミスをするたびに、「なさけねー」と声を出す。1面クリアしてボーナスステージになったとたんに制限時間の5分経過でストップ。得点15850点。〝もうちょっとだったのに〟といいながら小川クンにバトンタッチ。

2番手小川クンは、これが3回目とかで、なかなかの余裕もの。マリンガールちゃんをジャンプ台でジャンプさせたりして着実に得点を重ねて26700点。

3番手の法邑クン初めてトロピカルエンジェルにチャレンジ。しかし、マリンガールちゃんを岩やブイにぶつけるミスが連続して5分も使わずにGAME・OVERで5900点。ミスをしては、ワァーと、中途半ばにバンザイをする。

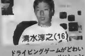
4番手樋爪クン。これが2回目の挑戦。アポロキャップを目深にかぶってトボケた調子。1面クリアしてどうだいといった感じで満足そう。でもボーナスステージに入る前に5分の制限時間で、タイムオーバー。

ジュノ・ファーストではどうかといえば、まず碓井（弟）クンは、学校では見られないような真剣な顔で、1回クリアするごとにホッとしたような（肩で息をつき）様子。失敗したときは、さもくやしそうに目をつぶり、またすぐにゲームを再開して78190点。（ゲームが終わるとお兄さんのゲームをくいいるように見て、失敗するといっしょにくやしがっていた。こらへんは、やはり兄弟。何か意志の疎通があるようだ。

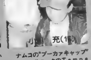
2番手碓井（兄）クン、さすがお兄さんといった風格を感じさせる。弟クンがゲームをやっているときは励まし、自分の番になると、ミスしてもあまり顔



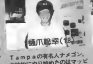
本誌〝おたよりコーナー〟のイラストなどの投稿の常連。今夢中なのはスティンガー。ゲーム歴は4年。



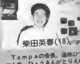
ドライビングゲームがどわいすき、とくにポールポジションには目がない。
Tampa会員。



ナムコの〝プーカァキャップ〟がトレードマークのTampa会員（本誌No.4で登場）。
人のあまりやらないゲームを極めるのが好き（フリスキー・トムなど）という風変わりマン。



Tampaの有名人ナメゴン。本格的にやり始めたのはマッピーを知ってから。当然マッピーしかやらないという〝マッピー狂〟ハイスコアは50万点ぐらい。近々マッピーの「自己中心派テクニック集」を出す予定。



Tampaの会長。通称ひでこんす。ひょうきんがとりえのビッグゲーマー。来春には、某ビデオゲームメーカーへの就職が内定しているとか。
「これからも、どっぷりとゲームにひたりたい！」

Tampaはガンバ



おそろいのTシャツの4人

ゲームが好きで好きでしようがない高校生３人組が、授業中にパッと作ったゲーム同好会がＴａｍｐａ（高岡アミューズメントマシン・プレイヤーズ・アソシェーション）だ。

その存在は、ゲーム大好き人間なら知らない者がないほど。ゲームメーカーですら一目置いているという。

57年の夏に発足して１年とちょっと。現在、ＯＢを含め、会員は50人余り。ゲームメーカーもタイトーを始めナムコなども会員となっているし、我ＡＭライフも、ちゃあんと入会しているのだ。

現役は、会長・ひでごんす、ナメゴン、小川クン、清水クンの４人。発足当時からのメンバーはひでごんす１人だ。

Ｔａｍｐａの会誌がこれまたユニークで、タイトルは〝ビタミンＡＭ〟隔月発行で、Ａ５判、コピー刷り、本文16ページながら、現在８号まで出ていて内容はゲームマニアには、ビタミンになることうけあいだ。

最新の８号を見ると、特集／ＴＶゲーム徹底比較のページでは、コナミのツタンカームは探険ものの最高傑作とか、テーカンのスイマーはOrスランプに出てくるアホのパーザンにそっくりなどと書いてある。

この他にも、会社案内やＮＥＷゲーム紹介など、ＡＭライフでは書けないような刺激的な記事が、独断と偏見を目いっぱいに掲載してある。「ファンレターください！　女性大歓迎!!」（ひでごんす）と、ＰＲも忘れてない。

●問合せ　〒933 高岡局私書箱83号　Ｔａｍｐａ





色に出さずに淡々とやって94890点。

３番手岡田クンは、碓井（兄）クンの友達。ゲームが終わるごとに「ヨシ！」とポーズをとり、失敗したときは、頭を後にそらせて目をつぶる。しかし何をしてもオーバーアクションで39180点。

スティンガーの３人は、他のメンバーに比べれば静かに黙々と。

清水クンは初めての挑戦で36460点。

小竹クン、３人の中では一番気合いが入ってる感じで、55700点。

矢島クン。淡々としたプレイヤーは59790点。

第一回戦は、以上のように決まり、第２回戦は柴田組がジュノ、ファーストに、碓井組がスティンガー、そして清水組がトロピカルエンジェルにチャレンジした。

それぞれ３種類のゲームを５分間マッチの結果。

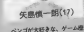
矢島クン、スティンガーは59790点、ジュノ、ファースト76730点、トロピカルエンジェル38430点、トータル174950点で堂々１位。それぞれそつなく得点したもよう。

惜しくも２位になったのは、碓井（弟）クン。ジュノ、ファースト78190点、スティンガーは63760点、トロピカルエンジェル28545点で、トータル170495点。スティンガーとトロピカルエンジェルは初めてやったわりにはＧＯＯＤ。

３位はＴａｍｐａの小川クン。トロピカルエンジェル26700点。スティンガーは初めてやって43780点、ジュノ、ファースト78830点で、トータル149310点。トロピカルエンジェルは、画面がきれいでおもしろいと感想を。

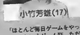
４位もＴａｍｐａの清水クン。スティンガーは36460点、ジュノ、ファースト96510点、トロピカルエンジェル15500点で、トータル148470点。

５位は法邑クン。トロピカルエンジェル5900点、スティ



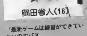
矢島慎一朗(17)

ペンゴが大好きな、ゲーム歴８年の工芸高校生。手堅く淡々とプレイをするタイプ。ゼビウスは時間切れ（閉店）のため870万点止まり。



小竹芳雄(17)

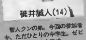
「ほとんど毎日ゲームをやっている」というゲーム狂。ただし１回に100円から150円しか使わない強者。



岡田省人(16)

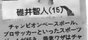
「最新ゲームは練習ができていないのでパス。

しかしギャラガやマッピーならおまかせ！」というゲーム歴８年を誇る16才。



碓井誠人(14)

智人クンの弟。今回の参加者中、ただひとりの中学生。ゼビウスは１千万点を達成。うわさによると、兄貴より腕は上？



碓井智人(15)

チャンピオンベースボール、プロサッカーといったスポーツゲームが好き。得意ワザはチャンピオンベースボールのバント戦法。




ンガーはこれが4回目で17290点（5分間もたずにGAME・OVER。記録を取る前にやったときは、店のハイスコアの189200点までいったのに緊張してしまった、とは終わったあとの弁）。ジュノ・ファースト98730点で、トータル121920点。

6位は小竹クン。スティンガーは55700点、ジュノ・ファースト60670点、トロピカルエンジェル4800点で、トータル121170点。燃えてたわりには、成績はいま一つ。

7位は碓井（兄）クン。ジュノ・ファースト94890点、スティンガーは18530点、トロピカルエンジェル6500点（途中でGAME・OVER）。トータル119920点。全部スポーツゲームだったらもうちょっといったかもしれないなあ。とひとこと。

8位は岡田クン。ジュノ・ファースト39180点、スティンガーは54580点、トロピカルエンジェルは初めてやって8673点で、トータル102433点。調子がいま一つのようだ。

9位はTampaの会長柴田クン。トロピカルエンジェル15850点、ジュノ・ファースト64920点、スティンガーは19140点でトータル99910点とブービー賞をねらった?みたい。終わってからトップローラーにチャレンジしていた。

どん尻の10位は樋爪クン。トロピカルエンジェル18750点、ジュノ・ファースト41780点、スティンガーは16520点でトータル77050点。最後までマッピーがプレイしたいようすだった。

ゲーム終了後3階の会議室で結果の発表ののち、しばし雑談。アミューズメントショーのことが主な話題となった。ハイパーオリンピックやTX-1を早くみてみたいとみんなの声。また、柴田クンは本誌常連のカタログマニア・吉野クン負けないほどのカタログを集めているとかでゲームパンフのことで花が咲いたのであった。

やったねギンギン

ビッグゲームズ"テキサス"



テキサスという名のとおり、西部劇の街が突然出現したような造りのゲームセンター。TEXASの文字と、幌馬車の絵がバッチシ目印となっている。

テーブルゲーム26台を始めとして総台数は40。ニューゲームがわりに早く入ってくるのが、近くのゲームマニアに受けているようだ。

24時間営業の店では、午後3時から6時までが中高校生。その後、深夜にかけては青年や中年層と、きっちりと時間帯が別れている。また、早朝には、近くの工場地帯からの夜勤明けの人で、ひとときのにぎわいも見られる。

店内も西部劇ふうで、2階には手すりがぐるりとめぐらされて、ちょっと酒場みたい。マリリンモンローが出て来たっておかしくないほどだ。ま、気分にひたってみたければガンアラモなんて最新射的ゲームが手ごろだろう。



2階はハード＆ソフトシステムハウスという名のマイコンショップになっていて、ビジネス用をメインに、自由に操作できるパソコンがズラリ。

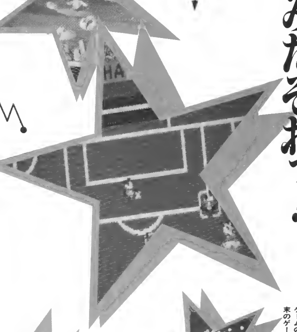
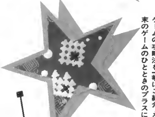
「ゲーム基板のノウハウを生かせればと ……」店長の矢田さん。ビジネスマンを対象に、月に2 回のペースで、パソコン実戦入門教室などを開催している。

ここ高岡市内には、ゲームセンターと名のつくところはテキサスぐらいのもの。他はデパートやショッピングセンターの中のゲームコーナーがほとんどで、それなりに環境も悪いようだ。

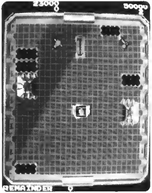
富山県高岡市内免3の1の10☎0766(25)6004

どどどっとゲームごとの遊び方&攻略法をつめ込んでみたぞおっ！

第22回AMショー出展の中から厳選したゲームの攻略法を一挙にご紹介。えーっ年末のゲームのひとときのプラスにしてね。



☆センジョウ（テーカン）敵発見！右へ半転して前方の敵を打てえ〜！

迫りくる敵を撃つ。レーダーで敵を探しながら的確に狙いをさだめ、ショット！

〈強い子の遊び方〉

迫りくるスペースタンク。山影に、谷に隠れながら進撃してくる。32台破壊するとラウンドクリアとなる。しかし、最後の6台はちょっと手強いぜ。

レーダー・サーチを駆使してスペースタンクを見つけろ。近距離のスペースタンクをやっつけるのは、なかなかむずかしい。時間が経つと、3単の角度がきつくなるからだ。





スペースタンクを4台破壊すると〝ディテクター〟というミサイルが我レーザー砲に向ってくるが、こいつを撃ち落とすと、得点が2倍・3倍・4倍となる。これを見逃がす手はない。

ディテクターの出現位置は、必ずツインレーザー砲と反対側。スペースタンクを4台撃破したら素早く半転。

2ラウンド以降は、スペースタンクの撃ってくる弾を5発弾つと〝ブラウル〟が出現。このブラウルをやっつけると、敵のスペースタンクは総て誘爆するのだ。スペースタンクの狙ってくる弾はだんだん誘導性を増してくる。いかに弾の破壊を的確におこなえるかがポイントである。レーダースコープの中にとらえシューティング。

でもこのディクターがくせものである。前後に動くディクター。標準の中に入ったらすぐ撃て！きっと君はロンメルにも、パットンにもなれるだろう。

☆ゼロイゼ（データイースト）敵をクラッシュさせろ！

8方向レバーと、ボタンで車を操作し、敵の車にぶっつけ、敵をクラッシュさせる。

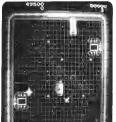
〈楽しい遊び方〉

ボタンは2つ。ターボ・ボタン（赤）これを押して車を加速し、敵にぶつかれ!! ブレーキ・ボタン（青）敵にぶつけられスピンしたり、壁にぶつかりそうになった時、すばやく押せ!!

〈高得点を上げるためのポイント〉

キャラクターは、アルバ、ルーパ、アストラル、フィジカル、マース、メテオ。

メテオにさわるとやられる。またマースは3回ぶつからないとクラシュできない。マースの動きは、一定のパターンがあるので、これに敵の車をぶっつけて、得点を上げたり、2重、3重衝突させてクラッシュさせることができる。



また敵をブラックホールへ落とすと高得点になる。ボーナスステージでは、浮遊するピットをパーフェクトに拾うこと。

注意することは、ターボ・ボタンを押しても加速が弱いとクラッシュできないし、加速がつきすぎて壁にぶつかったりするので、ブレーキ、ボタンを有効に使うのだ。

☆エクセリオン（ジャレコ）空中戦の醍醐味！ビーム砲で敵をやっつけろ。





ファイターEXをコントロールして、敵を撃ち落すのだ。

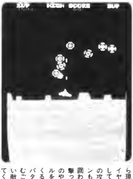
〈クールっ子の遊び方〉

異次元空間で空中戦。レバーは8方向なのだが、異次元というだけあって動き方がおもしろい。

〝ファイターEX〟をコントロールし、次々と襲いかかる敵を撃破していく。

背景が立体的にスクロールし、ファイターEXが画面上を自由自在に飛び回われる。

しかし〝G〟がかかることに要注意。そのため急には止まれないので、敵機と接触しやすくなってしまうのである。



敵はグループで次々と上空から現われプレイヤーを攻撃してくる。敵の攻撃パターンも多彩で、回わりこんで撃ってくるものや、ミサイルを発射してくるものなど、パターンが進むごとに新しい敵が現われてくるのだ。

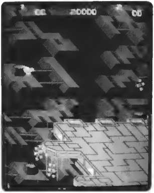
プレイヤーはシングルビーム砲と、デュアルビーム砲で敵を撃破する。

が、シングルビーム砲には弾数が50発という制限があるため、残り弾数を見ながら発射した方がよい。

ただし、敵を1機撃破することに一発ずつ増えてゆくので、シングルビームを増していくのが重要なチェックポイントである。また4パターンごとにボーナスパターンがあり、倒した敵の数だけ弾数が増え、パーフェクトの場合はさらに20発のボーナスがつく。

君も宇宙ハンターになってみてはいかが！

☆スティンガー（シグマ）宇宙的な大ロマン〝宇宙はキミを必要としている〟



スティンガー・ウルフ。キミの指命は、エネルギー生命体、「バイオ・トロン」を撃破する

ことだ！

〈正義っ子の遊び方〉

8方向ジョイスティックでベースシップ「スティンガーウルフ」をコントロールし、次々と攻撃してくる敵宇宙船を撃墜し、かわしながら前進をする。

敵の機種は26種類。なかなかの猛者ぞろいだ。

プレイヤーが、ボンゴコールボタンを押すと、スティンガーウルフの機械ロボット「ボンゴ」が現われて、スティンガーウルフの周囲の敵を、一定時間内撃墜してまわり、スティンガーウルフを助けてくれる。



ゲームは「スティンガーウルフ」3機。「ボンゴ」2機。これでもって、まだ建設中の敵基地に侵入。

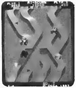
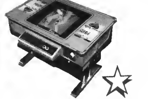
強敵！「ギガ・スフィア」との対決。その中に一つ。成長を続ける敵基地の中に味方の前哨基地が取り残されている。

味方の基地の「ボンゴロボット」に所定時間ドッキングすると、追加ボンゴが加わる。また、保有ボンゴが5機のとき、さらにドッキングすると、「スティンガーウルフ」は、前方に加えて後方にもロケットが発射可能となるのである。

敵巨大戦艦「ギガント」を撃破し、さらに、エネルギー源タワー「バイオトロン」を爆破せよ。

「バイオトロン」の中心に25発のロケットを命中させれば敵は全滅。次のパターンへと進む。が、パターンが進むにつれて、攻撃もさらに激しくなる。キミは襲いくる試練をのりこえなければならない。

☆アップン・ダウン（セガ）頭を研くか、それとも腕を研くか！

野を越え、山を越え、谷を越え、ユーモラスなドライビングゲーム。

〈安全第1っ子の遊び方〉

コントロール・レバーでプレイヤー・カーを操作する。コース上の10色のチェックポイントを通過すれば、2面へと進める。ジャンプをして相手の車をつぶしながら、チェックポイントを通過しなければならない。

ジャンプをしながら、ジャンプの調節。これがいちばんの〝みそ〟なのである。

曲り角直前で勢いよくジャンプしようものなら外にはずれて、グシャンビシャン。でも一つおもしろいというのなら、池に車が落ちると水しぶきが上がるのも、どうか一つ見てもらいたい気もしたりする。

〈さて、さて、おつぎのつぎは〉

コース上。一番の要注意が、坂を下る時。これが難しいのであるよ。

坂を下る時には当然のように加速がつく。前に車や、曲り角があったりしてもう大変。そういう場合は、坂の上であるていど待つ。あまり待っていると後ろの車に追突されるから気をつけて。

それに〝ボーナス・カー〟にも要注意した方がいいね。これは突如として後ろから現われ、プレイヤー・カーより早いスピードで追い抜いていくから、これをジャンプして押しつぶさなきゃならない。これをつぶせば1000点だで。大きいよ。



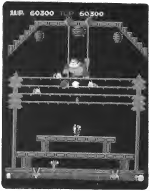
また2面には城壁風の坂があったり（これは加速をつけておかないと登りきらないんだ）するし、高速道路が途中でなくなってたりして、それはもうたいへん。

画面が変化することによって、道路のパターンも変化するので、そこらへんはトライのしがいがあるというもの。

最後にタイム・ボーナスもあり、一定時間内に10色のチェックポイントを通過するとボーナス点がもらえる。

ちなみに0秒〜19秒の間にチェックポイントを通過すると、20000点を得ることができる。

しかし、1分以上だと、ノー・ボーナスということになるので、あしからず。



☆ドンキーコング3（任天堂）暴れ狂うドンキーコングをやっつけろ。

ドンキーコングがハチを引き連れてきたぜ。スプレーでむかえ撃ってみようか。

〈ファイトっ子の遊び方〉

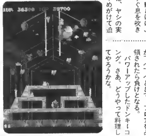
スタンリーが、ドンキーコングやハチをスプレーでやっつけるのだ。

ただただ、ハイスコアのポイントは花を守ること。ハチ達に花を奪い取られると、今度はハチの猛攻撃をしかけてくる。でもこの花を持ったハチを撃ち落せばボーナス得点になる。

空中攻撃は〝兵隊バチ〟〝バズビー〟がヤリ投げで奇襲戦法。ヤシの木からは〝おじゃまのクリーピー〟が攻撃。動きはにぶいが、やられてもすぐ息を吹き返す。

ドンキーコングは、ヤシの実を投げ、スタンリーめがけて迫って来る。こいつらの攻撃をかわしながら、スプレーをかけながら、クリアをしなければいけない。

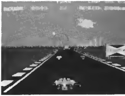
〝親バチ〟〝ベスピー〟は2度撃たなければ死なないのだ。



ドンキーコングが下へ下へときて、フロアを占領されたら負けとなる。

パワーアップしたドンキーコング。さあ、どうやって料理してやろうかな。

☆ポールポジションII（ナムコ）ポールポジションがパワーアップした。



パワーアップしたマシーン。さてどんだけアップしたか中をのぞき見してみようかな。

〈燃える子の遊び方〉

さてさて、パワーアップしたマシンの性能はいかに？　最高速度は、前作のが307km／hに対し、新車は360km／hも出る。

またブレーキ性能にしても前作に比べて40ｍも短かくなったのである。車重は750から400kgに減った。迫りくる道路は迫力満点。

前作と違っているのは、ちょっと見ただけではわからないが、クラッシュシーンである。爆発パターンがそのつど変化し、クラッシュするとタイヤ、シャーシなどが分離し、炎上するという具合いである。

スピード感が増しているというのには、もう1つの秘密がある。コースをよーく見てみよう。するとコース上に横線が入っている。これが秘密である。

横線が手前に流れるからスピード感が前にもまして出ているのである。まずは富士スピードウェイから紹介すると、これは前のコースとたいして違いはない。だが以前よりパワーアップしているので迫力にかけてはよりすぐれものである。**鈴鹿サーキット。1962年にオープンした日本初の国際級レーシング・サーキットである。**そのコースをゲームに再現。逆バンク、スプーンは初体験では難しいかもしれない。でも富士山ならぬ、遊園地が見え、立体交差もあり、そこらへんは楽しいかもしれない。

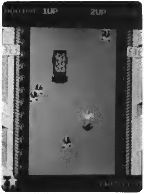


アメリカの中西部・大砂漠を走る**〝テストコース〟**　実験車・試走車がエンジン性能、耐久性をチェックするため、苛酷なロードテストを昼夜くり返している。昼あり、夜ありのコースである。コースは簡単なサークルだが、夜のコースは難しいぞ。思わず〝うおっとお〟なんてシーンもあるから注意注意！

最後に紹介するのは**〝シーサイドコース〟**　舞台はウエストコースト。ブルーの海、白いヨット。4つのコースの中では一番の景色である。が、しかし、実を言うとこのコースが一番難しいのだ。チャレンジしてみてはいかがかな。

なんかすごく燃えてきそーなゲームなのである。

☆トップローラー（ジャレコ）コミカルな動きと迫力あるタックル。



爆走するローラーレース。走れるところまで走ろうぜ。

〈根情っ子の遊び方〉

敵ローラーに体当り、相手は一人じゃないぜ。手強い奴らがタックルをかけてくる。ジャンプでつぶせ！体当りで相手をふっとばすのだ！

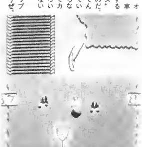
でも海や芝生に入ったり、車やオートバイに当るとアウト。海をジャンプし、芝をよけ、車を飛びこえなければいけない。

上からは、ヘリコプターから爆弾を落下。

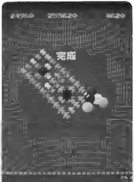
スピードをアップしたり、ダウンしたり。オートバイや、車をジャンプすると〝ボーナス〟が得られるのだ。

でも走ってんのか、滑っているのかわからないのが、コミカルでおもしろいところではないかな。

キミもトップで走りきろうぜ。



☆フォゾン（ナムコ）今までにない新しいパターンのゲームなのだ。



右脳を使って頭の体操。すこしは頭を使いたいって人におすすめします。

〈ガンバリっ子の遊び方〉

まずは第1にフォーメーションを覚えることが大切である。ステップ1、ステップ2はまだ簡単であるが、ワールドステップになるとそうはいかない。

ケミックにモレックをくっつけながら作り上げていく。でもへんなところにくっついちゃうのがたまに傷。しかしこれには秘密が?なんとモレックの出現順と軌道は決まっているそうだ。

画面下部にはモレックの残数が表示され、これに注意をはらいながらパターンを作りあげていく。

モレックも残り4コ以上だと切離してもモレックが再出現するが、4コ以下になってしまうと、再出現はしないのである。

最後のモレックをのがし、まだフォーメーションができてないと、やり直しとなるが、難しくなるので注意。

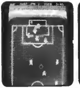
画面の横からα線、β線が出現する。モレックに、このα線が当ると、モレックが3コ破壊され、β線に当ると、モレックが1コ破壊される。

しかし、この1コがくせもの。途中のモレックに当ると、後部のモレックがみんな離れていってしまう。

対抗策としては、パワーモレックを結合させ、体当り攻撃をかけるしかない。またモレックを分離するには、くっつけた順から離れていくので、そこらへんが要注意。

フォゾンのパターンは24面からなっており、ワールドステップになると、ハート型、マンジ型、など多種のパターンが出てくるので、パターン的にはおもしろい。こんなはずじゃ！なんて怒ったってだめ。フォゾンにあたってはいけませんよ。

☆エキサイティングサッカー（アルファ電子）サッカーを越えたサッカー。これはもう、スポーツだ。





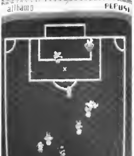
日本、アメリカ、イギリス、フランス、西ドイツ、ブラジルの6ヵ国の強豪を相手にどこまで勝ち進めるか！

〈われは風の子の遊び方〉

ゲームスタートで自分の所属するチームを6ヵ国の中から選び出す。ペレが好きならブラジル。ベッケンバウアーが好きなら西ドイツ、という具合に。

ホイッスルが鳴り響きKICK OFF！ プレイヤーが先攻でドリブルに入る。

レバーの方向へドリブルし、パスは四角の枠のついている選手にパス。このさいは、ドリブルで抜くより、パスワークが大切なのである。敵にマークされていないかをすばやく判断し、パスをする。



敵のゴールが見えてきたら、チャンスをうかがって〝シュート〟。キーパーがゴール前をあけた時に、反対側のゴール隅を狙うのがコツ。

敵にボールが渡った場合、敵に近づいてスライディングをする。だが、あまりボールをとり返すことばかり夢中になっていると、敵にかきまわされ、点をとられるはめになるから注意。

それからパスの時には、オフサイドに気をつけよう。みすみすボールを渡してしまうのは涙だからね。

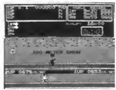
敵ゴール付近でのスローイングや、コーナーキックは得点のチャンス。コーナーキックからワントラップして、シュート。

こうして制限時間内に敵より多く得点できれば、次の相手と対戦。次の対戦相手をコンピュータで選んでいる間に、国歌が流れ、ワールドカップさながらである。でも、1回戦より2回戦のほうが、当然敵は強い。

ペレのバナナシュートなんかができるかどうかは定かでない。

☆ハイパーオリンピック（コナミ）

スポーツ万能になりたい人に捧げる陸上6種目ゲーム。



ダッシュ、ジャンプ、やりなげ。オリンピック何冠王になれるか。

《できる子の遊び方》

第1のコース、コナミ君。というふうに最初は〝100mダッシュ〟である。

3回フライングすると失格。よーくピストルの音を聞くことがたいせつ。あせるとフライングの原因になるのがおちなのだ。スタートしたら、ひたすら、ひたすらRUNを押す。押すというより〝たたく〟。でも力いっぱいたたいてもダメ。細かく！早く！というのが1番いいみたいだ。100mを16秒以内で走りゴールしないと、失格。100mの中盤で2コースの黒人が追い込んでくるが、抜かれないように気をつけよう。ゴールに入って負けた方が、頭をかくのなんてなかなかおもしろい。

第2種目が〝ロングジャンプ〟これもジャンプする時に、白線をふむとフライング。でもこのロングジャンプは3回トライできる。そして6m50以上飛ばなくてはいけないのだ。白線より手前でジャンプすると、それだけロスになってしまうのである。ジャンプは45度角がベストである。助走でなるべく勢いをつけて、ジャンプ！

次に出てくるのが〝やりなげ〟これも同じく45度で投げ、70m以上投げないと失格である。フライングはもちろんダメ。RUNのボタンをいかに早く押せるかが勝負の決め手になるだろう。でも、これも3回のトライがゆるされているのでたすかる。

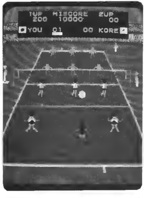
第4種目。これも第1のコース、コナミ君。という具合。14秒以内で100mハードルを走り抜けなくてはいけない。RUNをひたすらたたきながら、JUMPを押し、ハードルをクリアするのである。このタイミングがむずかしい。ハードルを足にひっかけてしまうと、ハードルごと人間もころんでしまう。そうすると時間のロスということになってしまうので、14秒以内にはゴールできないので悪しからず。

第5種目はハンマー投げ。これも75m以上投げられないと失格。3回トライできるが、投げるタイミングがむずかしい。手を離すタイミングを間違うととんでもない方向に飛んでいってしまうので、要注意！

ラストはハイジャンプ。助走をし、ジャンプをしてから、ひたすら、ひたすらジャンプをたたき人間の角度を変える。そうしないとバーにひっかかって失格。この角度を変えるのがむずかしいのである。ハイパーオリンピックの6種目にキミは記録をつくれるか！

☆女子バレー（タイトー）

バレーの不得意な人も、スポーツしてみよう！

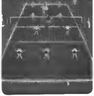


サーブ、レシーブ、トス、アタック！ 白熱のゲームに血がさわぐ。

《よい子の遊び方》

ピンクチームが相手チーム。まずは自分の白チームのサーブから始まる。ここで第一のポイントは、サイドラインぎりぎりを狙うということだ。これはサービスポイントになりやすいのである。

ただし、アウトになりやすいのも気をつけなくてはいけない。よーく狙いをすませてサービスポイントをとる。そしてたえず着実にレシーブ、アタックでポイントをとるのだ。だんだん要領がわかってきたら、ブロックなんて手もあるし、2枚ブロックなんてこともできてしまったりする。



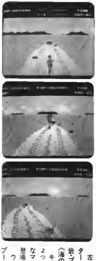
もっと高等技術を！となると時間差攻撃や、クイックなどもできる。でもタイミングがなんといってもむずかしいみたいだね。

あんまり、〝よし、時間差攻撃イ～！〟なんてやってるとボールをスカすることもあったりして、その点は気を入れてやらないといけませんな。

ブロックは第1セットぐらいまでならポイントをあげられるが第2セットからは敵もさるもの。ボールが早くなってくるのでポイントをあげるのがむずかしくなってくるのだ。そこで着実なレシーブ、アタック、のポイントがものをいってくる。

君は確実派？それとも目立ちたがり屋？

豆知識 ●ユニバーサルの〝Mr. Do! vs UNICORNS〟の海外への輸出版のネーミングは、どうなっているか知ってる？ 〝Mr. Do's CASTLE〟に変えてるんだよ。どうしてかと言えば、欧米ではユニコーンは神聖な動物なので敵にはまわせないので、「城の中のMr. Do」に変えたんだってさ！



☆トロピカル・エンジェル（アイレム）

岩・ブイをよけながら、スキーを左右に。

左右にスキーをターンしながら、岩・ブイ・をクリア。〈海の子の遊び方〉

キュートで、ち、よっぴりセクシーなマリンガールの登場だ。

ウォーターシュプールを描きながら〝リバース〟（背面走行）は、ハイスピードで長ければ長いほど得点。でもあまりいい気になると岩にぶつかって転倒！

ジャンプ台も同じく、大きくとべばとぶほど高得点につながるのだ。と突然、サメ出現。このサメにぶつかると、その場でゲームオーバー。

タイムトライアルなので、各コースを基準タイム内でクリアするのがたいせつ。

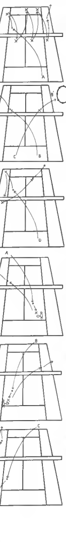
テイク1でコースを覚え、テイク2になると、A級以上の実力を要するのである。テイク3は、マリンガールが片手を離しかがむと赤信号！でもこんな岩があるところでなんか、本当は水上スキーなんかやりたくないね。

☆スーパーダブルステニス（データイースト）

シングルスじゃあって人にダブルスはいかが。

なに、前衛にいるのは岡ひろみ？なーんてことはないのだ。後衛にカミワズミ？またまたー。〈元気っ子の遊び方〉

これは大目玉。〝おれっちの攻略法〟ならぬDECOっちの攻略法を図解説明だよーん。



①サーブのときの攻略法

Aでサーブをしたら青ボタンで前衛に切り替えてスマッシュを打つ。少しずつ右へ移動しながら3回スマッシュをして決める。

BまたはCでサービスエースを狙う。BまたはCでラケットがボールに当たるようにする。

Dでサーブをしたら青ボタンで前衛に切り替えて少し遅目にスマッシュを打つ。

②レシーブ時の攻略法

Aからのサーブのとき、サービスライン付近で少し遅目に打ち返す。

Bからのサーブのとき、サービスライン付近で少し遅目に打ち返す。

Cからのサーブのとき、バックライン付近で少し遅目に打ち返す。

AMライフ特選街

TOY&HOBBY

むあいとむあいとプレゼントどっちゃんこのこのコーナー。
くおんげつもちょっとよいめのプレゼントをよーいしたよん。
どおぞ、よろしゅくう。

ツクダオリジナル

ビデオゲーム専用機 オセロ・マルチビジョン

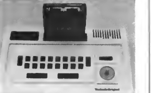
オセロ内蔵のすぐれものが家庭用ビデオゲームマシンの登場!!

コンピュータ・オセロをテレビ画面で楽しめるようになった。本体にゲームROMが内蔵されているので、本体をTVに接続すれば即ゲームが始められる。

うれしいことに、ゲームカートリッジのコンパチが実現。

セガとの業務提携により、セガSG-1000とSC3000のゲームがマルチビジョンで楽しめるというわけだ。

ということは、ゲームの種類が増えるといううれしさがあることになる。



別売りカートリッジは、Qバート、ガズラー、スペースマウンテンなど、ゲームセンターでの人気ものが続々登場（2980円〜3800円）。固定式の操作しやすいジョイスティックで楽しさは20倍だ。内蔵のオセロは最強レベル。コンピュータ・オセロのすべてが入っていて、初級者から上級者までが充分楽しめる1〜8までのレベル設定。

新しくHINT機能、PLAYBACK機能、一手戻し機能が追加されている。

256×192ドット／32スプライト／16色／3和音8オクターブノイズ

19800円

トミー

いうこと聞くぞう 音声認識ロボット KI-KU-ZO

さあ、〝キクゾウ〟に話しかけてみよう。声をききわけて動き始めるゾウ。



なんと、人間の言葉を理解して8つのアクションをしてくれちゃう音声認識ロボットが現われた。

命令すると、笑ったり、物を運んだりは思いのまま。アイデアしだいで、かんたんな仕事をさせたり、オリジナルゲームを作ったり——もう遊びの空間がどーんと広がるのだ。

〝キクゾウ〟を動かすカギは、胸についている8つのボタンとキミの声。

ボタンを押して、ワイヤレスマイクで命令すれば、ちゃして、その通りに動いてくれる。

命令は記憶させた言葉以外は通じない、つまりほかの人がどんなに命令しても、キーワードがなければいうことを聞いてくれない。

8つのボタンは、止まれ、笑え、持ちあげろ、さげろ、すすめ、さがれ、右、左の動作に対応。全く逆の言葉を記憶させて言葉と反対の動きをさせてみるのもおもしろいかも。

12000円

バンダイ

ゲームセンター気分でプレイだ！
LSIテーブルタイプキン肉マン対決悪魔超人



ご存知キン肉マンがリングでハチャメチャの大激闘！

ちょびっとちゃっこいけど、ゲームセンター気分にひたることができるテーブルタイプ。

レバーでコントロールし、アタックボタンでやっつける。サウンド・オンオフ機能で、静かな闘志を燃やしたり、にぎやかにさわいでみたりと遊び方はいろいろ。

さてさて、キミはリングの鬼になれるか、それとも、ダメなキン肉マン？

4980円

バンダイ

スクリーンにカバーのついた
FLフラッシュアップウルトラマン怪獣大決戦

きてよパーマン／どこでもドラヤキドラエモンに続くプッシュアップシリーズの第3弾!!

3つのパターンのゲーム内容で、1台が3とおりに楽しめるのがミソ。

第1パターン――ハヤタ隊員をコントロールして、上空からの円盤の攻撃をさけて得点しよう。

第2パターン――ハヤタ隊員が、いよいよウルトラマンに変身して、街を攻撃してくる怪獣たちをアタックしていく。

第3パターン――宿敵バルタン星人とウルトラマンとの一騎うち。スペシウム光線を駆使して撃退するのだ。

攻略法？ よーく日なたぼっこしてからウルトラマンになりきってピコピコするのだよ！

6800円



バンダイ

2人で対戦できるダブルプレイゲーム
LCDダブルプレイジャングルハックアミダヘビ

2人で対戦するユニークなダブルプレイの第3弾!!

ゲームが白熱し、巾広い年令層に大うけのゲームの新顔。

ジャングルの中での探険家とアミダ族の闘いが始まった。

ジャングルのツタがアミダの形になっていて、そのアミダをつたって毒ヘビが襲ってくるのだ。

ゲームは、アミダの最後に横棒（小枝）を加えることによって、毒ヘビを相手側へ追い返せば大成功。



また、探険家、アミダ族のどちらかが宝や肉を3つ集めるとボーナス獲得。

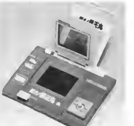
さあて、キミは探険家になるか、それともアミダ族になる？

もちろん、コンピュータ相手に1人でもゲームは楽しめるのだぞい。

6000円

バンダイ

2層ゲームと2枚パネルで楽しさトリプル
LCDトリプルビジョン闘え柔王丸



ごぞんじプラレス3四郎。

闘うだけでは勝つことはできないのだぞ!!

柔王丸をいかに修理するかが必勝のカギとなる。

第1パターンは柔王丸対ザ魔人。規定の得点をあげると第2パターンへ。

第2パターンは柔王丸対マッドハリケーンの死闘。下パネルで闘い、上のパネルで柔王丸を修理するのだ。

6000円

カシオ

ゲームが作れるビデオゲーム PV-2000楽がき



買ったその日からゲーム作りができる「ゲーム自作読本」付き。

カーソルを動かすだけで簡単に登場人物を作れるアニメーション機能や、絵を描くように背景画が思いのままに作れるピクチャー機能、マシン語を使わずに動きの速いゲームも作れる高速ゲームBASICなどの機能を内蔵し、ゲーム作りを通してコンピュータを楽しもうというもの。

ROMカートリッジを交換して、スーパーコブラ、プーヤン、スキーコマンド、ロックンロープ、フロントラインなどのゲーム(各4800円)がたんのうできる。

◎アニメーション機能

8方向に移動できるカーソルを動かすだけで、キャラクターを自在に作ることができ、コピーや拡大も簡単。それに28枚の動画パターンを持っているので多彩なアニメーションが楽しめる。

◎本体

操作性を重視した、触れるだけで入力できるタッチパネルキーボードを採用。キーボードの配列は英文字がタイプライタ型、ひらがなは五十音でわかりやすいのが特長。もちろんコマンドはワンタッチで入力可能だ。

周辺機器も、操縦桿型ジョイスティックをはじめ、増設用ROMパック、カセットインターフェイス、プリンタインターフェイスなどが用意されている。

16色高解像度グラフィックス／3和音4オクターブ＋ノイズ・サウンド機能／Z－80A コンパチブル　29800円

ゲームカートリッジはもちろん、自分でゲームを作って楽しめるパソコンゲーム〃

カシオ

最新のゲームソフトをフルラインアップ PV-1000



8色カラー、224×192ドットでリアリティあふれるゲームが楽しめるゲーム専用機。

ディグダグ、プーヤン、ワープ&ワープ、ツタンカームなどゲームセンターで人気のゲームをはじめ、オリジナルゲームROMカートリッジが用意されている(3800円より)。

カラーは8色、1ドット単位に色付けされた鮮明な高品質画像が実現され、画面はリアルそのもの。もちろん、テレビとゲームはワンタッチで切換え可能だ。

ジョイスティックは、アクションゲームがバッチリコントロールできる操縦桿タイプ(2本まで接続可能。1480円)

カシオ

スピード感あふれるゲームウォッチ ゲームデジタル GS-2



スキーの回転競技をゲームにしたスーパースラローマーゲームを搭載。

どれだけ長く滑走コースを滑るかによって勝負を決める。

旗の間を通過すると加速されていくので、他のスキーヤーをうまくよける一瞬の判断力が要求されるのだ。

レベルは3段階、滑走ミスやゲーム終了時には効果音もあり楽しさをそえている。

●月差約15秒以内／時、分、秒、AM・PM／分単位でできるアラーム機能付　4900円

学研

SF超メカで未来にひたろう レギオス

スリル、スピード、サイエンスの物語、SFアニメ〃機甲創世紀モスピーダ〃の世界が、可変メカで登場だ。

未来の超メカ、高性能可変オートバイ〃モスピーダ〃を駆って、謎の異星生命体〃インビット〃に敢然と立ち向う6人の少年少女の物語。主人公たちが、ライディングスーツを装置してモスピーダに乗り込み変形したライドアーマーが搭乗する可変型飛行戦闘機がレギオスだ。

レギオスも、アーモソルジャー(戦闘ロボット)、アーモファイター、アーモダイバーへと3種類に変形する。

(完全変形)　3980円

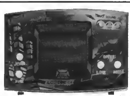






学研

進め月面探険車 LCDカードゲーム ムーンパトロール



プレゼント3名

地球防衛軍の前線基地・ムーンベースから、月面探険装甲車・ムーンパトロールが出発した。

待ちうける障害や異星軍からの攻撃をかわしながら、Z基地までたどりつけるだろうか。

アイレムのヒット作、ムーンパトロールを、手のひらサイズのマルチカラースクリーンでおたのしみ。

ビギナーコースからチャンピオンコースにも進めるのがうれしい。

さあ、スピードボタン、ジャンプボタン、ファイアボタンをうまく使って基地へ急ぐのだ。

マルチカラースクリーンならではの迫力が目の前に飛び出すぞ。

4300円

タカラ

20秒充電で走りを極めた ターボマグナム

シティターボとスーパービートルのボディを好みによって変えられるウルトラレーシングユニット!!

強力マグナムエンジン搭載のシャーシーユニットに好みのボディを装着してレーシングを開始しよう。セットのクイックエネルギーチャージャーで、シャーシーユニットのニッカドバッテリーに、20秒の急速充電。

最高速度は25km／h。スピードはこのクラスではトップだ。モーターの最高回転数は20000RPMとハンパじゃない。

スタントだってお手のもの。FF、RR走行が可能の反転走行カーだからこそできる走りにご期待。

クズカゴだって、バケツだってサーキットに早がわり。

遊び方もいろいろだ。

ターボマグナムのすべてがわかる〝ハイテックガイド〟付きがまたうれしい。

キミのレーシング人生がバラ色に変わるのだぞ。

1980円



プレゼント1名

タカラ

人気抜群のチビカー チョロQのグッズがどわーん!



レーシングスターター

シルエットシリーズ

ワーゲンセット



えとっ子チョロQ

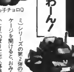
■チョロQワーゲンセット
チョロQの中でも、とくに人気のあるワーゲンのセット。ちょびっとはビートル感覚が味わえるんだぞい。 350円

■チョロQシルエットシリーズ
スポーティ感覚でまとめた、カッコいいクルマの新シリーズ。アダルト気分が少しは味わえそうだ。 400円

■えとっ子チョロQ
昨年のいのししに続いて、えと(ネズミ)シリーズの第2弾の登場だ。パッケージを開けると、おみくじが入っていたり、のぼりに恋人募集とか合格祈願と印刷されたシールが貼れるようになっている。 480円

■チョロQダグラム
人気のアニメキャラクター、ダグラムがチョロQになったらこうなった。えらっくかわゆく可変式なんてのもチョロQ風味でけっこうけだらけ。 [illegible]円

■チョロQ・レーシングスターター
一気にチョロQを6台収容し競争できるレーシングスターター。ゼロヨン競争が楽しくなるのだ。 680円



ダグラム

プレゼント6名

任天堂

かわゆいキャラクターが大活躍 パノラマスクリーン ドンキーコングJR

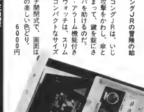
ドンキーコングJRの冒険の始まりだ。

ドンキーコングJRは、いじわるな鳥の攻撃をかわし、傘と風船につかまって、鍵を錠にさし込んでパパを助けるのだ。

メロディ・アラーム機能付きのゲーム&ウォッチは、スリムなボディでコンパクトなサイズだ。

ワンタッチ開閉式で、画面はフルカラーの楽しい色どり。

6000円



読者が独占できるうれしいぺえじ

読者投稿による
おれっちのゲーム攻略法



読者に完全占拠されてしまったこのぺえじ、今回はプロサッカー（群馬県／Mr.TS君）、マッピー（宮崎市／マルエちゃんの友だち君）、ワイルドウエスタン（長野県／浅川公夫君）と、バラエティに富んだ内容でお届けしよう。こんなの、もう知ってるよ――なんていわずに、ま、ちょっとぐらいは読んでみておくれ。ちなみに、このぺえじは、読者による読者のためのぺえじだ。そのため、編集部としても手を加えず、原文のまま（誤字脱字も）掲載している。永久パターンなどの掲載は、メーカー各社からのおしかり覚悟。なぜって、同様のことを全国のゲーム狂は見つけ出しているわけだし、新しいゲームの開発に少しは役立つであろうと確信するからだ。ほんじゃこのぺえじ、キミのゲーミングタイムのプラスにしておくれ！

1

MAPPYの半永久点かせぎパターン！
一呼んで『ひま人パターン』

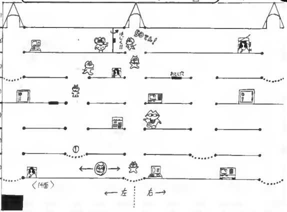


- このパターンはひまさえあればだれにでもやれるパターンです。13・14面でやることができます。

まず
① ミューキーズを画面の右半分にぜんぶよせておく。
② 画面の左半分の上から2番目の階にタイミングをはかってのぼりドア（この時、このドアはパワードア）を開けてドアの左側に行く。
この時2つの事に注意する。
　1、小ネコを屋根裏に上げない。
　2、①のトランポリンよりも左に行かない。
③ あとは、ネコをドアではじいて点をかせぐ。ネコは行ったり来たりする。ご先祖様は1番下の階をいったりきたりするので心配なし。

これで100万点も夢じゃない?!

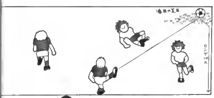
宮崎県宮崎市
ペンネーム
マルエちゃんの友だち（18才）





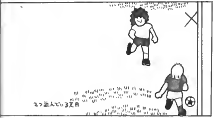
最初から最後まで使える。

「半永久パターン」のご紹介

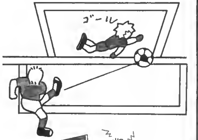




始め 画面が始まる前に既に右ななめ上にレバーを向けて、味方をかベにして色のかわっている芝目の中間までドリブルをします。GORL数がいくと芝目あたりで1回タックルされますが そのまま続行してください 芝目あたりから ななめ下へ降り レバーをそのままにしてサイドラインを画面ぎりぎりまで走り、画面の終わりについたら、そのまま赤ボタンを押しロングパスをします。



ロングパスが通ったら、RWはつかさずボールをころがし前進します この時必ず、ボールを自分の正面（レバーは上）に持ちます。芝目はいくつかありますが 2つ並んでいる芝目にきて その2つの芝目を超えたらサイドライン側にボールを持ちます すると前の敵が内側へ行きますから、X印の所で そのまま ボタンを押します（赤ボタンでもセンターリングシュートになる）LWはボールを持ったら、下の位置でシュートを打ちます





筆者からのMessage ……

DECOさん すみません、僕はまだ、このプロサッカーに1000円しか投資していないんです。あんまりeasyすぎるので すぐに1000000pts を越えてしまいました、もちろん1つもやられずにです。何といってもこのパターンさえあれば鬼に金棒 いや 鬼に金棒ですからね DECOさん この次のGAME（スーパタフルテニス）はけっこう難しそう（やったことがない）だから 今度はコインをたくさんいれちゃいますからね ちなみにMAPPYに投資したお金は 5000円位でしょう 尚 私達の近くのGAMECENTERは コイン5枚で 50円GAME1回でき 全テーブルが50円 20円、10円です。コインは1枚10円です（ここは練習場に使っていて本番は某所の100円GAMEでやる）

Try how well you can do it !!

筆者 Mr. T.S

2

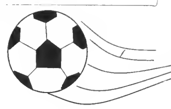
PRO SOCCER
プロサッカー

TM DECO

10000000 PTS、も、夢じゃない!!

掲載内容

1、 How to Play
2 Trick of the Video Game!（シュートの仕方 センターリングの仕方 etc. ..）
3 半永久パターン（最初から最後までこのパターンで十分だ!）
4、 筆者からのメッセージ



How to Play !!

勝ってながら AMライフ No.6 の言葉を引用させていただきます。　キミはエースストライカー　8方向レバー・赤ボタン・青ボタンを操作して　相手選手のしつような タックルをかわしながら　ゴールを目指して攻めるのだ。8方向レバーで ボールをKeepしている味方の青選手をコントロール。ドリブル1mで 10 pts だ。青ボタンを押せば　近くの味方へ ショートパス　センターリングができる（横パス 100 pts）　赤ボタンはロングパス　ゴールシュート用。それぞれ 500 pts、1000 pts になる。どの場合も　画面に出て来る矢印がボールの方向。5人の PLAYER を思うままにあやつり、センターリング シュート、ハットトリックを決めよう!!（それぞれ 2000 pts 1,000 pts）

Trick of the Video Game !!
これだけは絶対マスターしよう!

このGAMEに必らず、SPORTSをあつかうGAMEは全て、パターンがあるといえども判断力が重要視されるその判断力を養うため まずサッカーのルールから分からなければならないだろう!　このGAMEで必要なルールは著経ないが、GAME START時、ボールを持っているのが、CF（センターフォワード），すぐ右にいるのがRI（ライトインナー）すぐ左にいるのがLI（レフトインナー）いっしょけんめい両端を走ってゆくのは、右にいるのがRW（ライトウイング）左にいるのがLW（レフトウイング）で、たまに下から出てくるのはRH（ライトハーフ）かLH（レフトハーフ）である。また、オフサイト（OFF SIDE）とは自分と相手の競技者が2人以上いない時パスなどする反則をいい、機械が自動的にパスしてくれるハットトリック（HAT TRICK）は1人が連続して、3点



取ることを言う　実際には連続3ゴール毎にもらえるボーナスポイントです。これだけ知っていれば　完ぺきで　しょう。

・ショート・ロングパスについて——

これは後向きになっていても、ボタンを押せば前にシュートしたり　ロングパスをします。

・横パス センターリングについて——

1ゴール目は 50000 pts くらい横パスでかせぐのがこつですが、だんだん味方のスピードが落ちてきます。

センターリングは、サイドライン側にレバーを曲げてやって、ボタンを押すと必ずできます

・ドリブルについて——

相手のタックルがしつようにせまったら後にバックしつつ早めにパスをしましょう

——それでは次に最初から最後まで使えるパターンをお教えします。

列車上での闘い。

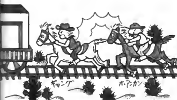
保安官は積極的に屋根に乗らない方がよい。タマをよけきれない。ギャングが屋根に乗ったら、タマをよけながら馬を列車の横につける。列車の左側につける場合、ピッタリつける。右側の場合、列車と馬の脚の間を少しあける。



ピストルの方向をあらかじめセットしておく。ギャングが射つと同時にジャンプボタンを押す。屋根に着地したしゅん間、タマを発射! ギャングが2人屋根にいる場合、2発くらわす。これで百発百中! まちがいなし。馬が横にいたらさっさと乗り移る。全めつさせた場合でも、敵の馬が集団で列車をも乗り越えて画面を横ぎる時がある。

● ギャングから逃げまわった場合

サボテンがたくさんはえてきてよけきれず転んでアウト!
線路上は障害物のない安全地帯。給水管があっても、そのまま通過できる。しかし、次の場合、



ギャングが屋根の上だけで、保安官が線路上の状態を続けていると線路の両側にサボテンが、ザクザクはえてきて動きがとれず、敵の馬に突き当てられてアウト!

[番外] 1度だけ屋根の上のギャングを馬に乗ったままやっつけた事もある。

以上、ポイントだけ召介しました。
まだほかにテクニックがあったら教えてください。

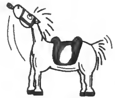
3

WILD WESTERN の必殺法

地味ながら、私の大得意のワイルドウエスタンの攻略法を教えます。
私のハイスコアーは65万点以上です。

● ボーナスのポイント

1〜4面はコインの動きはゆっくりなので タイミングが狂いがち。画面より バックミュージックで タイミングをつかみましょう。5面以上は コインの動きは速いですが、むしろこの方が具合よい。





保安官は着地地点を動かず、馬が最後に首を振り上げて ほんのわずか直後、弾を発射する。コインの動きがどうであろうと このタイミングをマスターすれば ボーナスは2倍!

● ギャング戦

最初の一発は敵に射たせる。いきなり接近していくとやられる。視線の位置は保安官周辺。敵に気をとられると、サボテン、岩、敵の弾に当たってしまう。敵の位置はタマの飛んでくる方向でわかる。

安全必殺 ナナメ射ち
保安官の射つタマは 列車に当ると ハネ返るので これを利用する。



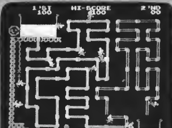
ギャングのタマは反射しないので 安全確実。橋での闘いが最も有利。

日本物産㈱の巻
震源地を行く





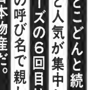
どんどこどんと続いている話題と人気が集中しているシリーズの6回目は、ニチブツの呼び名で親しまれている日本物産だ。



フリスキー・トム



ムーン・クレスタ



〝日本物産〟などとかしこまってしまうと、『どんなゲームを出してるのかな?』と即座にゲーム名が浮かんでこない読者もきっと多いことだろう。

それだけ、フルネームより略称の〝ニチブツ〟のほうが、プレイヤーに浸透しているということだ。

今までに、プレイヤーを興奮させたニチブツのゲームは、世界各地で好評を博したムーンクレスタや、今なお熱狂的なファンを持っているフリスキートム、クレイジークライマー、アダルト向けの花札ゲーム・花ビューターに対局麻雀、SFX、など数多く、ニチブツの名は内外に広く知れわたっている。

●●●●●●●●●●●●●●

アミューズメントにフロンティア・スピリットで応えるヤングパワー

昭和45年創立、わずか13才の若い企業だけに、そのパワーはフロンティア・スピリットに富

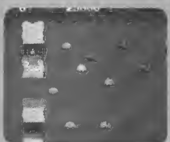
ビデオゲームメーカー紹介——6

興奮ゲームの

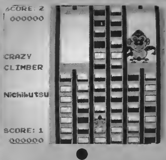


フリスキートムやクレイジークライマー、ムーンクレスタといった懐しい名機からラジカルラジアル、SF-X、最新のコミカルゲーム・ダチョラーなど、ユニークなゲーム作りでマニアに人気のニチブツに迫ってみると……。

（本誌／矢崎潤一郎）



ダチョラー



クレイジー・クライマー

んだ力強いものである。

それは、鳥井未末社長の、『アミューズメント産業に従事するなかで痛感することは、ただ単に製品を開発・製造・販売を業とするだけでなく、あそび本来の目的である〈夢〉を創り、与える姿勢を心がけることにあります。

本社では、企画・開発を行ない、京都工場で製造、東京、広島、奈良、札幌、仙台、京都の各営業所及びニチブツレジャーシステム、ニチブツ九州においては販売とアフターサービスにリース業を主な業務にしています。海外では、ニチブツUSA、ニチブツUKをはじめとして、世界各国へ輸出しています。

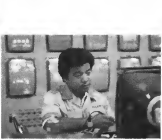
そして、ユーザーのニーズに



応えるに足る、水準の高い商品開発を続け、常に遊びの世界を一歩リードしていくつもりです』ということばの中にも充分にうかがうことができる。

創立当時はアミューズメント





マシンの販売一本槍であったが、50年にオリジナル製品の製造販売に踏み切り、翌51年のAMショーにメーカーとして出展、興奮ゲームの震源地の仲間入りをしたわけである。

その後、インベーダーブームと共に着実に業績をあげ、ニチブツならではのゲーム、スタントカー、ローリングクラッシュ、ムーンベース、ボンバなどを次々と発表し、プレイヤーにニチブツの名を知らしめたのである。

こうして、ユーザーの信頼を勝ちえ、企画・開発スタッフも意を強くし、55年には、世界各地で好評を博した名機ムーンクレスタを発売、さらにニチブツの名は不動のものとなっていったのである。

ちなみに、この年に発表されたゲームはムーンクレスタ、ムーントレック、ムーンパルサー、クレイジークライマーといずれもベストヒット商品である。

これらは、前述の島井社長のことばを裏付けるものであり、いかに魅力の製品が安定した品質でユーザーのもとに届けられているかを物語っている。

最近では、花札の色彩を生かした花ピューター、頭脳ゲーム対局麻雀といった静止画像もの、成人ものが多いようなので、今後のニチブツのゲーム傾向について、技術部長の関本さんに聞いてみた。

「ここのところ、成人向けというのが多く、子供さん向けというのは、ラジカルラジアルとSF-Xぐらいのものでしょうか」

——すると、まだまだこの傾向は続くわけですか?

「これからは宇宙物、ドライビングゲームなど、すべてのものにチャレンジしたいですね」

——いろんなゲームを創る場合、1つのゲームに関して、チームというものは、どんな構成になっているのでしょうか。

「企画、ハードウェア・ソフトウェアのスタッフが4～5名でワンプロジェクトです。

これに加えて、音声関係が全部のゲームに関してタッチしています」

——それで、1つのゲームの開発期間というのは?

「今までの静止画関係ですと、半年前後です。これから手掛けようとしているのは、一般うけのする平面的なゲームと、これからはやるであろうシミュレーションゲームです。

大きくわけたらその2本ぐらいだと思います。

開発期間としては企画段階を入れて1年ちょっとぐらいでしょう」

加えて、来年はかなり話題となるであろうビデオディスク関係も手がけているそうである。

「本線では考えてないですね。というのは、現在のコンピュータでは、即反応に限界があると思うからです。

ですから、静止画で開発した独自のノウハウを生かして、コンピュータグラフィックをメインとしてやって行きたいと思っています」(北端技術課長)

一応検討してはいるが、コンピュータを置きかえるほどのものではない、時期尚早という判断のようである。

具体的なゲームの種類については、

「どんどんシミュレーションの方に近づいて行くのと違いますか?

それで、今、ボールポジションとかの、ハードウェアで3D(スリーディメンション=立体像)を目指しているのとは別に、本格的な3Dの処理を手掛けても います。

まあ、その正確さとゲーム性とは別だと思いますけど、それ

子供向けゲームを作ってよ

ゲーム少年、ニチブツに要望

アダルトものが多く、最近のニチブツは魅力薄と嘆くゲーム好きがニチブツ本社へ。

河合 ムーンクレスタとか、フリスキートム、クレイジークライマーみたいなゲームをこれからどんどん出してください。でないと、僕たちの世代には忘れられてしまうと思うんですけど。

関本 成人向けだけでなく、あらゆる人を対象にしたゲーム作りをすることにしてますから期待してください。

杉本 最近、ぼくらの間では、バグ捜しですとか、ゼビウスのかくれキャラクター捜しなんかがはやっているんです。



読者代表 杉本宏樹 河合靖敏 浜出くん 塚本大悟
ニチブツ 関本光和 北端宏至 山本広
本誌 橘田武 竹村潤





らを合わせて、いいところを取ってゲーム創りをしたいと思っています」（前出・北端課長）という考えから、コミカルゲーム・ダチョラーが生まれたのである。

このように、ニチブツの開発スタッフは、マーケティングなどのスタッフと連繋して、変化の多い複雑な社会における、ユーザーの要求を満たすべく努力している。

ことに、ニチブツはアミューズメント業界でのパイオニアであることを誇りとし、企画・開発・販売を統合し、組織的な管理のもとに、業界の大きな未来を見すえているのである。

●●●●●●●●●●●●●●

品質管理が最重点

安定した製品ということで、オペレーター（ゲームセンター経営者）からも、またプレイヤーからも定評のあるニチブツのゲーム機は、洗練された技術と、市場の要望をいち早くキャッチする対応の素早さもさることながら、生産工程での品質管理の徹底によることが大なのである。

最新技術の生産ラインから生まれる製品は、基本チェックを受け、再びテストされ、品質をダブルにチェックされるという、きびしい検査の後、市場へと送り出されて行く。

当然その後も、独自のアフターサービス網で、万一のトラブルも敏速に対処する一貫性に支えられているのである。

探すのが楽しくてゲームしてるみたいなところもあるんですけど。

北端　開発者の遊びみたいなところも多分にありましてね。

今後、その方面のゲームが軌道に乗ったら、プログラムにしこんでおいて、そういうのも出すと思いますよ。ゲームの中での遊びという形ですね。

塚本　今、ゲームのサイクルっていうんですか？　あれがどんどん短くなっているでしょう。ゲームを開発している人たちとしてはどう思いますかね？（なっかなかスルドい質問だ。確かに、3カ月より短くなって来ていることは事実だ）

北端　それはやっぱり、企画も入れたら一年以上もかけて、一つのゲームを作っているんです。それが、たった3カ月またそれより短い寿命っていうのは残念ですね。

ユーザーのアキというのもあるんでしょうけど。

塚本　やってみるとゲーム性が少ないから、すぐにやめてしまうということも多いんですよ。

[illegible]本　今のゲームを見ていると、それはある程度当ってますね。長続きするようなものを、本質を追求したものを作りたいと思います。

浜出　開発の人たちの喜びってどんなことですか？　教えてください。

関本　やはり作る側としては、3カ月の寿命というのはいただけません。たとえばゲームセンターへ見に行って、自分たちの作ったゲームがそっぽを向かれているのはたまらないですね。

北端　反面、それはもう夢中になってプレイしているのを見るとうれしくて[illegible]ですよ。

企画開発の場合は、そのために、というより喜んでプレイしてもらえということが最終目的ですからね。もう、それが我々の喜びですね。（このあたりは本作りと同じ、読者に喜んでもらうことが喜びなのだ）

関本　では逆に質問しますけど、君たち、今後のゲームとしてはどんなものが要望されるんだろうか。

たとえば3次元のシミュレーション、立体的なゲームね。また、レーザーディスクを使ったものにキャラクターをのっけたやつがいいのか。

杉本　どっちかというと、攻撃するもの、反射神経ゲームが好きなんです。ストレス解消のためにやるってところもありますから。

橋田　わりとわかりやすい方がいいと思うんですよね。

関本　ビデオディスクのゲームで背景とキャラクターがどことなく違うというのは気になるの？

河合　そんなにも気にならないでも、ぶつかった時とかが、ちょっと判断がつきにくいですね。

竹村　パソコンの戦争もののシミュレーション、それも3Dなんてのはどうなのかな？

杉本　パソコンと同じだったらつまらないですよ。やっぱりゲームセンターでなくちゃできないようなゲームでないと。

関本　いろんな世界の動乱があるよね。そういうものをシミュレーションにしてみるのは？　それが立体的にできるような、フォークランド戦争のようなゲームは興味ないですか？

河合　あまり考えないで敵を攻撃するようなのなら大歓迎ですよ、ぼくとしては。

塚本　結果がすぐ出るものが好きですね。でも、あまり簡単にやられてしまったらつまらないけど。

浜出　僕はチャンピオンベースボールみたいなのが好きです。スポーツものなら何でもいいです。新鮮な感じがすれば。

塚本　やっぱ、ゼビウスみたいに映像がきれいなのとか、フロントラインみたいな単純だけどおもしろいもの。

関本　具体的にいうと、コミカルもの、キャラクターのね。それにずいぶん凝ってると思われるもの。一撃というか強引に押しまくるふうなものの中では？

塚本　押しまくるほうが、スカッとして気分がいいですからね。

杉本　ぼくは逆だな。キャラクターものがコミカルでいいと思う。マリオブラザーズとかミスター・ドウ、ドンキーコングなんか、画面を見てるだけで楽しくなってくるでしょ。ああいうゲームがいいな。

竹村　ゼビウスに狂っているのは塚本くんだっけ？

塚本　ゼビウスをきわめるまでは他のゲームはやらないようにしているんですけど。

関本　なぜゼビウスなんだろう？

塚本　やっぱり、かくれキャラクターとかが、あってもおもしろいし、一千万点を出した人なんかがいると、目標にして、自分でもきわめたくなるんです。

（と話はどんどん続き、大人対少年のゲーム談義は花ざかり。ちょうど、ダチョラーのプロトタイプがあったので、コミカルゲームとわいすきの杉本くんが目ざとく見つけ初挑戦。全くわからないままにゲームをするのだが、そこはとわいすき少年。コツを覚えてパターンクリアを始めた。他の3人も同様で、とっても満足して解散となったのです）

全国ゲームランド探訪

連載ルポルタージュ 6

ゲーム少年のコミュニケーション広場は新旧ゲーム台が合わせて200台

千葉県茂原市／プレイランド・トーコー
レポーター／大久保敏子

ゲームランドルポ、おなじみミキちゃんの都合がつかず、ピンチヒッターとして〝横浜のトシちゃん〟が登場。千葉県は茂原市の商店街のド真中のゲームセンターへトッシン。



茂原市のゲーム少年と経営者の杉田さん(右から2番目) レポーターは大久保敏子さん。

ドジャワーン！ ローカル色豊かに、ピンチヒッターの私めは、千葉県は茂原市への取材行となりました。

位置としては房総半島の中央より少し北。東京から約100kmの距離にあります。

土曜日のお昼すぎ、スタッフと一緒に、飯田橋の編集部を出て、一路茂原へ。

首都高速、湾岸道路、東金道路と乗り継いで順調にクルージング、国鉄茂原駅へ約1時間半で到着です。

目標のゲームセンターは、駅から歩いて約10分の茂原一番街のアーケードのとぎれたところ、トーコーストアの3階にありました。

〝プレイランド・トーコー〟これが目指すゲームセンターの名前。ストアの前には、大小さまざまの自転車がズラリ。この中にはきっとゲーム少年のものもずいぶんあるのだろうと思いながら店内へ入ります。エスカレーターで3階へあがってドジャワーンとびっくりしました。

〝なんて広いゲームセンターでしょう！〟

これが私めの正直な感想です。だって、3階のフロア全部がゲームセンターなのですから。

そして、いましたよ、ゲーム少年たちがワンサカと。小学校1年生から高3までのゲーム好きが約200人。ものすごい熱気です。

ゲーム台数は150台というのにそれ以上の少年たち（それにしても、1人くらい女の子がいてもいいのに、1人もいないとは、やっぱり機械に苦手なのかなー と、トシもその1人なのだけど）がニギヤカにゲームをプレイしています。

お店は年中無休。でも、午前10時から午後6時半までと、閉店時間が早すぎるぐらい早いので、かえって混雑するのかも知れません。

勉強は机の上でなくてもできるという信念で

なにはともあれ、オーナーの杉田博章さん(35)に、いろいろとお話をうかがってみることにしました。

——すごい熱気ですね。200人ぐらいは入ってますね。

杉田　土曜日の午後ですが、今日は少し少ないようです。ふだんの土曜日曜はこんなものじゃありませんよ。

——機種は古いものから新しいものまでズラリという感じなのですが、揃える苦労とかはありますか？

杉田　この店の他に、近くに小さなゲームセンターもやっているんですが、両方あわせて200台あります。しかし、新しいゲームが出ると、メーカーからリースでどんどん持って来てくれますから、別に苦労もしてません し、子供たちは喜んでくれます

からね。
―広すぎて管理が大変ということは？
杉田　広いけど、死角がないので管理はしやすいですよ。ゲームセンターで必要なのは、死角を作らないことと、グループをつくらせないことですね。
―というと？
杉田　見えない場所があると、かげにかくれて悪いことを始めるんですね。たとえばタバコを喫うとか。非行グループにしても、そういうカゲを好みますからね。そんな子供たちのたまり場にしないことが一番です。
―よく、教育関係とのトラブルということを、どこのゲームセンターの経営者の方はおっしやっていますが、杉田さんのところでは？
杉田　うちでは、丸5年になりますが、全く問題はありませんね。地元の強みというのでしょうか、誰もが顔なじみなので、子供たちも悪いことができないし、質のいい子たちが集まって来てますからね。
―他所の店ではトラブルが？
杉田　近所では、うちの2店と駅前のジャスコのコーナーだけしかありません。しかし、以前はかなりの数のゲームセンターがありましてね、そういう店でメダルと景品の交換をしていた頃は、よくうちのメダルを持って行かれました。そんなことがあってからは、メダルの機械は置かないことにしました。
―仮に悪い子をみつけたとしたら？

杉田　ほとんどが顔見知りの子供たちですから、ゲンコツとお説教でおしまいです。それでも利かなければ先生を呼んで話をすることにしています。先生も同級生がいたりで話はスムーズですよ。

ま、ほとんどの子がイタズラ半分なので、1度しかるだけで問題はありませんね。

店内を見まわしてみても、ツッパリっぽい少年は1人も見あたりません。どの子も、目を輝かせてゲームに熱中しています。



ゲームのテーブルを見ると、最新ゲームもすべて50円でプレイできるのです。ただひとつ100円プレイの機械はポールポジションIIだけ。こんなところにも杉田さんの心づかいがあらわれているようなので、再び質問を始めました。
―全機50円だと、経営としては苦しいんじゃありません？
杉田　近くに遊ぶところが少ない子どもたちにとって、ゲームはストレス解消の1つの方法だと思ってます。
ですから、子供から100円もと





るのに抵抗を感じますし、親にも負担をかけたくありません。
―それでジュースも60円なんですね。
杉田　私が教えてもらった先生なんかも、たまに見に来て、10円にすれば、もっと喜ばれるのに―などといわれますが、そこまではね（笑）
―ところで、ゲームセンターをやってて、良かったなと思うことは？
杉田　子供を安全に遊ばせることができるというので、親が―（と、1枚の紙切れをポケットから出された。それには〝千円持ってます。よろしく〟と書かれてあった）、こんなふうにして子供を預けて行ったりするんです。信頼されているというのはうれしいことですね。

そして、杉田さんの持論は、〝机の前だけが勉強ではない。遊びの中でも充分に学べる〟ということ。そのためかどうか、この店では、すでにゼビウス1千万点が12人とかなり高率なのです。

ただ困ることは、新聞などでギャンブルゲームの摘発が発表されたとき、杉田さんもその一員と見られてしまうことだそう

です。当然、PTAの人たちが見学にやって来たりで応対に忙しいそうですが、皆さん、実態を見て安心して帰ってくださるとか。
「しかし、学校によってはPTAの人たちのマナーの悪さにあきれることがあるんですよ」
と杉田さん。
店内は、一応子供のための遊び場ということで、灰皿は全くなし。なのに、PTAさんたちはタバコを喫って床にポイとしてしまうのです。こんなことってないですよね。私め、ちょっとフンガイしてしまいました。



ゲーム熱心は勉強熱心？常連の学力に驚き

話のついでに、ゲームセンターを始められたきっかけなんぞを聞いてみましょう。

「5年前の、インベーダー全盛の頃ですが、同じ商店街仲間のクツ屋さんから、ゲームセンタ

ーをやってみたらどうかと誘われたのがきっかけです」
それで、冗談でタイトーの千葉営業所に電話をしてみたということなのです。冗談で——ですよ。
「場所があるから、どうだろうと話をしたら、すぐに所長の小島さんが見えました。
その対応のす早さと感じの良さで、すぐに開店することに決めたのです。もっとも、最初からアルバイトのつもりでいましたから、他の店のようにインベーダー後の落ち込みもショックではありませんでした。
当時からの店は、うち一軒だけが残っているのです」
もうけることよりも、子供たちの遊び場としてずっとやって行くこと——これが前提になっているからこそなのでしょう。
杉田さんの話はこのくらいにして、広いゲームセンターで常に少年たちと接している、マネジャーの古山さんに、仕事の間をぬって聞いてみました。
「土・日は食事を摂る時間もないぐらい忙しいんですよ」
というそばから、古山さんの手は、両替のため忙しそうに動いています。
「頭を使って、一生けん命ゲームしている姿は実にいいもんです」
このことばには実感がこもっていて、私めはうれしい気持ちになりました。
小学生などにはマリオブラザーズやチャンピオンベースボールが、中高校生にはQイズジャンプ、女子バレー、チャンピオンベースボールが人気だそうで、100円のボールポジションIIは、いまひとつ人気うすといったところのようでした。
平日と土曜日は地元の子供たち、そして日曜日は大原方面の遠方からもやって来て、大にぎわいの様相を呈するのですが、一番気になるのは、ゲームをするときのマナーの悪さだそうです。テーブルにこしかけたり、椅子に足を乗せたりする子がけっこういるとか。いい子が多いと、そんな子が特に目立つのでしょうね。
奥の方に、アルバイト君がいるので少年たちをかきわけるようにして進みます。
「友達がここでバイトしてて紹介されたのです。始めてから8カ月。このバイトを選んだ理由の一番は、ゲーム大好き人間だから……」
と村杉有司君（19才）。
ゲームセンターのアルバイトだと、ゲームに関するホットな情報や新機種が、いち早くキャッチできるし、ゲームが好きなので楽しくてしかたがないのだそうです。
無理矢理に、つらいことを聞いてみると、
「しいていえば、ゲーム台が重いこと。下からここ3階までのゲーム台の上げ下げが大変くらいかな」
ということ。ほんとに無理矢理って感じで、つらいことは全くなさそうでした。
時間が過ぎるにつれ、どんどんと少年たちが増えてくるプレイランド・トーコーをあとにして、"一番街店"へ。ここが杉田さんがゲームセンターを手がけた最初の店。ゲーム機は新旧あわせて50台が、びっしりと置かれています。







"ゲームおんち"の私めも、こわごわと、ゲームに挑戦。ジッピーレース、ゼビウスなど、どれをやってもせいぜい20秒でゲームオーバー。またしてもゲームおんちの名を轟かせてしまう結果となってしまいました。
10人ほどの高校生がゲームをしていたので、そのうちの1人に助っ人を頼むことにしました。
杉田さんいわく"ゲームのプロ"の関口君（高3）が私めの助っ人。
手をとり足を（いえ、足はとってくれませんでした。もっとも足は使いませんものね）とらずにのコーチとなりました。
うーん、さすが流石ナガレイシ！ 手つきもあざやかに、今までの私めとは大ちがいで、スイースイーッとゲームを進めます。
6年のキャリアに感心するやら何やらたくましさをも感じました。来年が受験だそう、ガンバってね。
もう1人目立ったのが高2の大場君。なんと、英語弁論大会優勝者と聞いて、ロサンゼルス在住1年の経験を持つ私めが英語で質問！
"How Do You Feel Now?"
と聞いたら、しかられました。
私の質問に答えたりすると、ゲームがメチャメチャになってしまうというのです。といいながら、もうゲームはメチャクチャになっていました。
"I'm Sorry, But Can I Hear Your Name?"
"OHBA!"
とだけいうと、彼の心と身体は、メチャクチャになったゲーム台のスクリーンの上にじっと向けられているのでした。
この一途さがたまらなくステキでした。そして、最後に無理をいって、杉田さん、関口君、大場君と私めの4人で記念にパチリ。ピンチヒッター取材は私めの有意義な1日となったようです。

トシのひとりごと——あーあとってもよかった。
この取材でゲームとゲームセンターに対する考えが180度変わりました。
見ると聞くでは大違い。センター内も健全で清潔、ゲーム人間は美しくさえあるのですね。ほら、何かに向かって熱中している人間て、美しく、光っていて、すばらしいっていうでしょ!?

《大久保敬子・プロフィル》
[illegible]年生まれ、シシ座のB型人間。TVのアシスタント、モデルなどを経て、8年前に文学座養成所で学び、今、女優の道へと進んでいる。レポーターは初挑戦。

東京と大阪でTOMMOROWがはっきり見えた。

エレクトロニクスショー&データショー

●エレクトロニクスショー'83 主催/日本電子機械工業会 会場/大阪国際見本市港会場 開催日/10月6～11日





我々の目あては、2号館。民生用エレクトロニクスの会場である。

中央入口を入ると目の前にはインフォメーションセンターがあり、会場内に出ている会社は10社。どれもこれも"はなやか"で各社とも趣向をこらしていて、まるで大学の文化祭でも見ているようであった。

まず最初にソニー ここのブースでは、ビデオ・ビデオカメラを主に力を入れているようだ。他には、今度KDDとソニーの共同開発の光磁気ディスクというのが開発された。直径12センチのディスク板、再生・消去まででき、なんと驚きなのは、三十センチのディスク板でAサイズの図面文書を4万枚も記録ができるというすご腕。これからのゲーム機にもかかならず使用されるのでは、という希望の星でもあるみたいだ。

さてさて、ゲーム関係はと捜してみたところ、ありましたありました。HB-55。

パソコンなのでした。16色のカラーグラフィックス。画面に多彩な色が入ることは楽しい。それにサウンドも変えられ、8オクターブ3重和音のサウンドも楽しめ、迫力満点なのである。

"あれ、あいつんちの住所忘れちゃったなー"なんていう時にもおまかせあれ。カートリッジに、住所録、スケジュール、メモなどをプログラムしておけばオーケー。すぐデータを見ることができるのだ。あとはソフトだけど、ソニーは大人向けのソフトが多かったようだ。オセロ、なーんだ、と思っている人、これは仲々のつわ者。挑戦者の実力に応じて、コンピュータの強さが変えられ、一番強くしたら、これはもう頭の中がおかしくなりそうだった。

SMW-G702D。なんだって? これはスロットマシンである。一日中やってもあきそうもない。それにカジノゲーム、ルーレットなどもあり、青年層にはうけそうなソフトであった。

次に三菱館。ここで一番目についたのはカラービジョン。知っている人もいるだろうが、新宿のアルタを思いだせ、後楽園を! というぐらいに知っている人も数多いと思うが、あれの小型版。アルタにしても後楽園にしても映像はみにくいよね、でもこれは違う。映像が映像だった! という具合によかった。こんな大画面でゲームができたらと思っちゃうね。えらいド迫力だぜ。でもこんなのがゲームセンターにでまわるのも近い将来きたりして、科学力はすばらしいのである。

会場内をうろついていると、コーナーの一角に、ロボットのようなものがあった。ML-8000を使用したムーブマスターというしろもの。パソコンでこのムーブマスターに仕事をインプットすると、腕が動き、ものを掴んで指定した所におとす。ずぼらな人には大変便利なものである。テレビを見ようか、ステレオをつけようか、なんていろいろとできそうだが、なにしろテレビをつけたいのなら、テレビの横に置いておかなければならないというのが1つの難点だね。これで足か、車がつけばサイコーなんだけど。

このML-8000というのは多くのバリエーションを持っているパソコンで、これ一台あれば、という感じの機種である。

次のブースは日立製作所である。日立はどちらかというとビデオカメラに力を入れている方

ELECTRONICS SHOW









ではないかと思われる。ビデオカメラは仲々のもの。

会場の一角には宇宙ステーションのまわりに宇宙船が飛んでいて、それをカメラでとり、モニターで見てみると、すぐにでも映画が作れそうなくらい、クリアな画面になっていた。

パソコンはというと……ありました、ありました。H1。コンパクトサイズで持ち運び便利。街に出て持ち歩いても、ファッション感覚バッチリのパソコンである。16色カラーグラフィック・3重和音8オクターブ。オーディオにつなげばアンプとスピーカーで迫力あるコンピュータサウンドが楽しめる、小さいけどやり手のパソコンである。

次に松下電器産業。ここは子供向けのソフトを多く出していたという感じ。その中でもすぐれものの感じはCF-2000。これはゲームもさることながら、作曲もできるという機能を持っている。8オクターブの3和音までオーケー。これだけの範囲があったら心配することはまずなし。これでステレオにつなげばサイコーに楽しめるし、テープにインプットしておけばなおさらいいんじゃないかな。音符が読めない人には、自分がすっかり忘れてしまった時なんかは何度も聞きなおすことができるんだからこのうえもない、というところかな。

やはり、ゲームの所には子供がいっぱいいた。小・中学校の子供が多かったな。けっこう松下さんはこのへんの年令層に目をつけているのかもしれないね。

次はシャープのブース。さて今まで同じようなものを紹介してきたが、ここで一つ、すこしプロ気分を味ってみようではないか。それがシャープのX1D。これはグラフィック機能にすぐれカラーも多彩であり、4次元空間を表現でき、遠近感をもたせたリアルな表現もできる。

また、キャラクターを3通りに拡大でき、グラフィックの色も瞬時に変更できるという便利さである。あとは実写の映像と、グラフィックとを合成することも自由というすばらしさなのだ。

他に目についたといえばコンパニオンのお姉さんというところかな。

さてさて、ここでひと息をつこう。会場ではやはりコンパニオンガールが花といったところ。各社このコンパニオンガールにずいぶん気をつかっているという感じがした。

三洋電気などは、スイスの民族衣装をまとい、ビデオカメラのモデルになっているというサービスぶり。その中でも私的感情をまじえてベストワンというと、〝パイオニア〟ではなかろうか。近未来的な、メタリックの感じがする洋服で、センスも仲々だ。各社それぞれによかったのだけれど、パイオニアだけがまったく違ったというか、一番目立ったのである。

さてそのついでにパイオニアに行ってみよう。このブース、主に力を入れているのがレーザーディスク。知ってのとおり、ソフトの方もどしどし発売されており、勢いにのるパイオニアである。ありました、ありました。そこにはアストロンベルトとレーザーグランプリが。コクピットごと。

やはり小・中学生はこれだとばかりに集まっていた。これからが楽しみなレーザーディスク。どんなゲームの映像、ゲームを見せてくれるかが楽しみ。そしてソフトでも色々なバリエーションが楽しめ、種類は数百も出ている。家庭にはいまいちだけど、ゲーム機にとってはレーザーディスクは希望であるかもしれない。

つづいて紹介するのが日本電気(NEC)。ここは大人向け。そう、あの武田鉄矢が出ているPC-6001もあった。が、これを紹介するには知られすぎているため、〝コマンダー〟を紹介しよう。これはデジタルロボットである。またの名をX-1という。パソコンでこのX-1にどう動けと指図するといろいろな動きをしておもしろいロボットである。足はキャタピラで小回りもバッグン。

でも将来これが〝いらっしゃいませ〟なんていうようになったらどういう気持ちだろうか。願わくばX-1と三菱のムーブマスターがくっついたらなんて考えは、ぜいたくなのかもしれないかな。

東京芝浦電気、東芝である。ここでコンパニオンのお姉さん達が特に力を入れていたのが、文字多重放送。これはテレビ番組を見ながら、ニュースを字幕スーパーで見ることができるというもの。天気予報、スポーツニュース、レジャー情報などには大変便利なものである。

他にキャプテンシステムというものがあり、電話回線を使って、映画やコンサートのチケット予約、ショッピングなどの必要な情報が画面で見ることができる。ケーブルテレビの同類という感じのものである。

東芝はケーブルテレビにも力を入れているようで、アメリカに近づいていくのかもしれない。会場内はシンプルだったけれど、明るく、一本にまとまったという感じがした。ここ東芝ではアスキーのソフトが多く紹介されていた。そのためか子供が意外と多かった。大人と子供の調和

'83データショウ

東京・晴海展示場









今回で11回を迎えるデータショウ'83が、10月18日～21日まで東京・晴海展示場で開催された。"豊かな社会を築く信頼の情報システム"をテーマに、出展会社は昨年より2社増えて129社。

展示面積も昨年より千平方メートル近く増え一万4千60平方メートル、展示場面積も3千平方メートルとなった。

今年のデータショウでは各社ともOA化を進めるローカルエリアネットワークとこれに結合されるワークステーションの展示、実演などビジネス関係に力が入れられていた。出展会社では、日本電気は今春発表した汎用OAプロセッサーACOSシステム4-0によるオンラインシステムの展示実演。日立製作所も今年3月に発表した汎用中型機M-220Kを出展し、これにT-560 20、P-/1などのターミナルを結ぶ実演。

製品別では、オフィスコンピュータでは三菱電気、日本電気、富士通オフィス機器、東芝、カシオ、キャノンなどが出展。

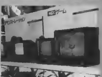
光ディスクなどでは、住友電工が光通信機、松下、東芝が光ファイル装置の出展。

パソコンは日本電気、富士通、シャープ、専業メーカーではソード、アイ電子測器などが出展。また日本アイ・ビー・エム販売はIBM5550ワークステーション、5160パーソナルコンピュータを中心に展示・実演。とくにMSXが目立った。

出展されたものの中で、最も見学者が集まったのが多機能型パソコンと画像処理機器。一台でパソコン、ワープロなど何役もこなすだけでなく、中央のコンピュータとして接続してネットワーク化できる多機能型パソコンは、ビルや工場内で一体的に情報を共同利用するローカル・エリア・ネットワーク（LAN）の主役として熱いまなざしに包まれていた。その他、有線・無線のデータ通信、超高速ファクシミリなどコンピュータと通信機器を組み合わせた最新のネットワークシステムも多数紹介され、見学者が操作を試せるものも数多かった。

（阿部）







がとれているところがいいふんい気をかもし出していた。

ラストは日本ビクターのブース。ここも近頃ではビデオディスクに力を入れているとのこと。その中でもVHDビデオディスクというビクター独自の方法を開発したというのでいそいそと出かけていった。まず"うん"がよかったのか。カルフォルニア・ガールズというソフトに出ている外人女性がステージで紹介されているところであった。相棒などは見とれて写真を撮っているしまつ。なかなか奇麗な人でした。それで問題のVHDなのだが、その中でもゲームディスクがあった。（ここでパイオニアのレーザーディスクとビクターのVHDの違いを書こう。パイオニアのレーザーディスクはディスク板の凸凹をレーザーで読みとりそれを映像に変えるのだ。ビクターのVHDは静電容量方式といって、センサーを盤の上におとし、そこで凹凸の静電容量を読みとるという形である）

これはMSXとVHDを組み合せて作ったものだそうである。ドライビングゲームとゴルフゲームとの2つがあったが、仲々クリアな画面と、リアルな爆発シーンもあり、うれしくなったが、製品化されるのはまだまだ先とのことだそうだ。

でもソフトの方でびっくりディスク、マジカルトリップというのがあり、タイミング勝負のソフトであるが、コミカルなキャラクターで仲々おもしろいかもね。

また5号館（マイクロエレクトロニクス、電子部品）の中で、NECが音声で動くリモコンカーを紹介していた。

人間がマイクに右、左、前、後などの声をかけると、ラジコンカーはその通りに進むのである。目新しいといえばそれが目新しかったであろうか。

あと一つは日立といっしょの会場にあったレオナ教育システム研究所が出している"ロボット・タートル"。プログラムに従って動く、メカニカル型ロボット・カメだ。

取材班が帰るころもまだ、熱気ムンムンっていう感じがした。

（取材構成／阿部、村山）

全国のハイスコア速報

今月のハイスコア

ニューゲームのあいつぐ登場。チミのところにはもうお目見えし ？なに れちゃうぜ。

マッピー	46万8940点	斉藤栄治
ジッピレース	151万7000点	佐々木康昭
チャンピオンベースボール	39万7080点	今　紀克
エレベーターアクション	6万6800点	木四雄一
ポールポジション	6万0200点	小幡幸直
ギャラガ	38万2580点	若松一夫
パック&パル	11万8610点	高橋一雄
ゼビウス	238万3310点	高橋一雄

●宮城/ゲームフィールドキックオフ　10月23日調べ

マッピー	999万9990点	久米英郎
アップンダウン	10万5300点	樫村龍一
トップローラー	27万6268点	樫村龍一
チャンピオンベースボール	203万4320点	樫村龍一
ズーム909	144万6060点	中村　均

●東京/ナムコプレイシティーキ

マリオブラザーズ	33万1910点	藤倉敦夫
ジッピレース	153万0500点	吉池明芳
エクセリオン	24万1400点	池本拓也
スティンガー	548万8680点	平石彰央
スクランブルエッグ	24万3570点	平石彰央
ウォータースキー	7万7620点	磯辺　宏
バトルクルーザー	56万1690点	白井昭夫
エレベーターアクション	7万3450点	白井昭夫
マッピー	58万8500点	白井昭夫
女子バレーボール	11万4200点	菊田浩二
ギャラガ	116万4450点	加藤　彰
チャンピオンベースボール	65万3700点	神田幸和
プロサッカー	16万2970点	中沢新一
ポールポジションII	3万0470点	石山哲夫

/ゲームセンター「エメラルド」　10月25日調べ

マリオブラザーズ	222万0400点	中金直彦
スターウォーズ	264万1542点	中金直彦
ゼビウス	999万9990点	富田信司
パック&パル	140万9470点	LNMFAY
エレベーターアクション	9万7500点	清水鉄夫
トップローラー	35万1905点	古田秀人

●東京/ナムコゲームブティック高田馬場店　10月25日調べ

ス10000万点達成者大募集

ス」で10000万点を達成したキミは、編集部まで連絡く

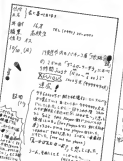
ーい。集計して載せちゃうからさあ。

マリオブラザーズ	88万7670点	中川　剛
ジッピレース	136万6900点	佐々木義久
スティンガー	113万8030点	U　I　C
マッピー	61万7740点	山崎たく
アップンダウン	4万9950点	伊藤美二
スターウォーズ	113万7032点	弥佐業晴
スーパーダブルステニス	9万2800点	デンバー
プロサッカー	38万5600点	笹本クン

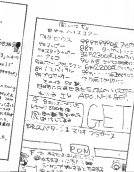
●札幌/ナムコプレイシティーキャロット琴似店　10月20日調べ

マリオブラザーズ	24万1280点	竹田　晃
ジッピレース	152万3600点	鈴木清己
エクセリオン	38万3100点	川島利文
マッピー	90万6500点	浜村志郎
ミスターDoVSユニコーン	14万0400点	小神修一
チャンピオンベースボール	70万5600点	富樫竹夫
トップローラー	4万0470点	志賀優也
スティンガー	120万6710点	川島利文
アップンダウン	27万2150点	土門浩二
スタージャッカー	26万0181点	中川　誠
シンドバッドミステリー	3万3450点	竹田　晃

●山形/ジャック&ベティー　10月25日調べ



川越市／鶴谷信一



四日市市／中島誠

ハイスコアラー大募集

みんなあハイスコアを出したゲームがあったら、バンバン応募してくれよな！そしたらキミの写真も一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ。

それぞれの宛先に

住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に——。

〔ゼビウス1000万点大募集〕
※いつ、どこのゲームセンターで達成したか、またできたら証明になるものを一緒にして、編集部ゼビウス係まで。

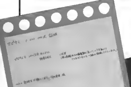
〔ハイスコアラー大募集〕
※ハイスコアを出したゲーム名。
ハイスコア。
ハイスコアの証明になるもの。
ゲームセンター名（住所・電話も）を編集ハイスコアラー係まで。

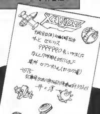
〔キミの町のゲームセンターを、AMライフに載せちゃおうぜ！〕
※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員係までそれぞれ送ってね。宛先は103ページを参照。



ゼビウス1000万点！ 登録第3弾！

埼玉県所沢市／桑原圭一郎
〃　／松浦秀樹
〃　〃　／山田高広
〃　東村山市／根本直広
〃　川越市／小島康一
〃　〃　／鶴谷信一
〃　東松山市／ひばり君
茨城県那珂町／片岡　聡
千葉県船橋市／小山貴弘
神奈川県横浜市／稲田隆次
〃　〃　／三谷撤也
東京都豊島区　富田浩治
〃　新宿区／出雲好一郎
大阪府大阪市／矢島秀起
三重県四日市市／中島　誠
兵庫県加古川市／井上淳一
福岡県福岡市／長山義勝
石川県金沢市／山口栄次
〃　〃　／橋本貴生
長野県長野市／岡村太郎
秋田県秋田市／岡部健志
〃　〃　／川島利文
〃　／小林智之





加古川市／井上淳一

マリオブラザーズ	62万7610点	高口クン
エレベーターアクション	9万7400点	河田クン
ゼビウス	267万0870点	西村クン
マッピー	38万2310点	泥川クン
チャンピオンベースボール	17万9990点	松原クン
ミスターDO VSユニコーン	9万1060点	宮脇クン

●高松／ゲームセンターたまち　10月20日調べ

■キミの町のゲームセンターをAMライフに載せちゃおうぜ！

キミのよく行くゲームセンターで、ハイスコアを記録している店があったら編集部に連絡して欲しいんだ。採用したキミには情報部員として、会員証をあげちゃうんだから。とくに九州地方のキミ待ってるよ。

マリオブラザーズ	136万9340点	スパーク炎上児
マッピー	999万9990点	スパーク炎上児
スティンガー	117万1990点	諸星月光
ギャラガ	224万8370点	ＣＲＸＳ
エレベーターアクション	79万0900点	アクション
ジッピレース	161万9600点	田多野
プロサッカー	57万8500点	ひさし
パック＆パル	55万2520点	キッチン

●金沢／ビッグキャロット金沢店　10月25日調べ

マリオブラザーズ	52万3670点	西本クン
ジッピレース	11万4230点	小玉クン
エクセリオン	50万2000点	梅田クン
バトルクルーザー	20万6720点	福井クン
ジュノファースト	29万2130点	紫田クン
アンプッシュ	19万7950点	磯口クン
トロピカルエンジェル	7万5230点	川端クン
女子バレーボール	4万2500点	鎌田クン
アップンダウン	6万1760点	長沢クン
エレベーターアクション	7万2700点	橋本クン

マリオブラザーズ	23万5650点	太田クン
ゼビウス	134万6080点	橋本クン
スカイランサー	29万3800点	橋本クン
ウォータースキー	7万8250点	上野クン
ポールポジション	6万1450点	上野クン
チャンピオンベースボール	20万1330点	福西クン
プロサッカー	45万5820点	江本クン
ミスターDoVSユニコーン	7万0120点	藤川クン
パチフィバー	11万0050点	藤川クン
パック＆パル	12万2490点	中司クン
シンドバッドミステリー	11万2350点	西田クン

●大阪／パサディナ池田店　10月26日調べ

おまっと～さん！ まあいどお、発表のコーナーだぜ！

読者100人のハガキアンケート

今月も発表どえす。



世田谷区／三宅 望(18)

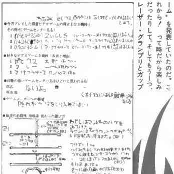


港区／宮川知之(13)

ピシバシ、ピシバシとハガキの山。なかなかユニークなのとか、キビシーイ意見もチラホラ。これからもお便りを待ってるヨ。

ベスト10

やってきましたベスト10、発表どえーす。例によって例のごとく得点は、1位5点、2位4、3位3点、4位2点、5位1点だす。さて今回も、もうあきれてしまうほど〝ゼビウス〟くんまた単独トップ。これで7カ月連続トップ！ もういいよという気持と、はたして何カ月独走を続けるか、複雑な気持だね。新しいおめみえで、〝スター・ウォーズ〟くんが入ってきた。ぼくもこの前〝スター・ウォーズ〟に挑戦したんだけど、なにがなんだかわからんうちに終っていたのだ。みんなはどうなのかな。でも迫力はサイコーだったね。さてさて、10位以下で注目されるのは？ 9月28日・29日のアミューズメントショーで紹介された、タイトーの〝レーザー・グランプリ〟なのどえーす。店に出ているところもまだまだ少ないみたいだけど、だん！ だん！ と頭を出してきたダークホース的存在かもね。10月8日～11日まで、大阪でエレクトロニクスショーが開催されたんだけど、パイオニアと、ビクターが〝ビデオディスクゲーム〟を発表していたのだ。これから！ って時だから楽しみだったりして。そしてもう一つ、レーザー・グランプリとガップ





人気ビデオゲームベスト10 No.12

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
人気ビデオゲームベスト10	ゼビウス（ナムコ）	マッピー（ナムコ）	マリオブラザーズ（任天堂）	パック&パル（ナムコ）	ミスター・ドウ（ユニバーサル）	プロサッカー（データイースト）	ジッピーレース（アイレム）	チャンピオンベースボール（セガ）	フロントライン（タイトー）	スターウォーズ（アタリ）
得点	320	228	172	90	85	65	60	58	52	44

リ。四つに組んでいるのが、シグマの「スティンガー」なのだ。これも注目のゲームにあたいする。この2つが、来月どのくらいに食い込むか、また、はたしてこのダークホースがゼビウスを破るのか、なかなか楽しみですな。

ほんじゃまた、シー・ユー・アゲイン。

必殺技・攻略法

☆ゼビウスのシオナイトが出現するところで、シオナイトが出現する前にソシを残しておき、シオナイトが出てくる瞬間、ソシを撃つ。そうするとシオナイトは右か左のどちらか片方しか出てこないのだ！

福岡県／吉永司

☆バーニンラバーで車を道の端すれすれまで進ませながら、ジャンプすると反対側にワープするの知ってた？

群馬県／相沢勝義

☆ジッピーレースで、1200CCのオフロードでは、車はぬかないでガスや得点をおもいっきりとるといいみたいだね。

埼玉県／ひばりくん

☆ゼビウスですが、海を越えた埠頭のスペシャルフラッグゾーンで旗を出して、70%をこえずにやられる。以後これをくり返してヒマをつぶすのだ。

福岡県／川崎圭

☆マッピーの12面で、6段目の落とし穴とカセットだけを残して全部クリアして、その後ミューキーズを集めて、その落し穴で全部おとす。そして、その穴のドアの手前で待ち、ドアの前にきたミューキーズをはじくと、1匹50点もかせげます。これをくり返せば得点は増えていくだけなのです。

富山県／TSK

☆フロントラインで装甲車にのり、敵の戦車を1発だけうつと煙を出してとまる。それを1つの画面に2つ作ると、他の敵は画面に入ってこなくなるだ。

世田谷区／星野佳彦

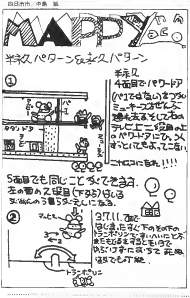
☆スパイ大作戦で、調理室に入って栄養剤を盗むのです。そうすると精力がついて、メッチャンコ強くなります。

品川区／安中久人

☆誰もプレイしていないとき、ペンゴはデモンストレーションをしている。その中でペンゴは⊡で100000点か5000点をとる。その音がする瞬間すかさず50円を入れると、1面が簡単なパターンになるのです。

大田区／島田育雄

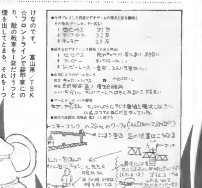
四日市市／中島 誠





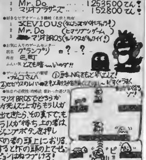
川越市／藤井 実





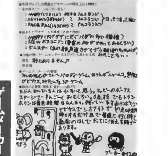
おまっと〜さん！ まあいどお、発表のコーナーだぜ！

静岡市／Mr.GU（16）





枚方市／木下 剛（13）



ゲームメーカーへの要望

☆ナムコさん。ゼビウスを越えるゲームを早く出してください。

千葉県／小山善弘

☆都会では、ディグダグなど古いゲームは20円なのに、長野のいなかは100円のところがある。安くて50円なのだ。もっちょと安くしてくれ〜イ。

長野県／平瀬敏幸

☆ゲームメーカーで、ゼヒゼヒカタログを作って、必勝法などものせて（むりかな？）とにかく売り出してほしい。

千葉県／山野洋幸

☆ナムコさん、ナムコさん。セガがやっているレーザーディスクゲームなどを作ってみては！

北海道／山田吉則

☆バキュラに256発玉を当てると破壊できるというのでいつも挑戦しますが、破壊できないのでは？

埼玉県／佐藤武雄

☆最近のコンピュータ用のゲームテープはオーディオコピー（カセット2台でダビングすること）によって生産されているようで、精密度の方はかなり悪いように思うのです。いくらユーザーコピーの対策とはいえ〝お客さん〟を全く無視した商売はやめてほしいと思うんです。この前、4500円のテープを買ってきたのですが、ロードしなかったので！

高岡市／清水智之

お気に入りのゲームセンター

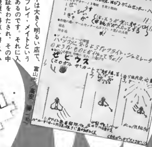
☆ビッグ・キャロットは、金沢市香林坊にあり、店内は1階・2階に分かれていて、1階はテーブルゲーム。2階はラバータイプ、ピンボール、コクピットタイプなどに別れています。店内の雰囲気などはとても明るく、店員さんとのコミュニケーションもあり、サービスも行き届いています。毎月の〝ハイスコアコレクション〟で上位10位内に入った人には、順位に応じてゲーム無料招待券ももらえるのです。そして年に数回のゲームイベントなどがあり、「ディグダグ大会」「ギャラガ大会」などなど盛りだくさん。全国のハイスコアにぜひビックキャロット金沢店を加えてください。

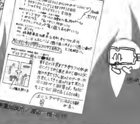
石川県／諸星月光

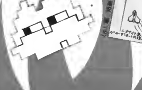
☆池袋から森林公園方面に乗り、やなせ川でおりると〝ペアモール〟というゲームセンターがあります。中は大きく明るい店で、そこにはプレイ・メイトというクラブがあるのです。それに入ると会員証をわたされ、その中に日付、機種、得点を書き、ハンコを押されるという仕組みになっています。それの特1回ハンコを押してもらうと1ゲームサービス。自分の誕生日には、記念品、1ゲームサービスとか、その他いろいろとあるのです。1回来てください。

埼玉県／鈴木博

富山市／高安









知ってれぽーと
by うる星あんず

Aws あんずのおもしろレポート PART II



●Mr, DOの初期バージョンのプレイヤーは現在のピエロとは異なり、某社のディグダ○のプレイヤーそっくりの雪だるまのような人間でした。

●なにゆえ、Mr, DOのプレイヤーが人間からピエロに変わったかというと、社長の「会社のトレードマークであるピエロを使え」のひとことによるものだそうです。

●Mr, DOの初期バージョンのなごりを、現在のものでも見ることができます。コインを入れたときに、画面に出る、コイン数をカウントする円板の中の人間が旧バージョンのそれです。

●Mr, DOのバグ（プログラムミス）、"256匹増やし"は、オリジナルボード（ユニバーサル、タイトー社製）ではＰロムをほぼ100％交換してあるので不可能です。

●しかし、コピーボード（Du,LOなど）では100％交換していない（交換できない）ので、256匹増やしは可能です。

●僕は個人的に、コピーボードは大嫌いです。Mr, DOのコピー機があったなら、ぜひ、"256匹増やし"をすることをおすすめします。

●Mr, DOのダイヤモンドは、リンゴを１つ割るごとに512分の1の確立（台によっては1024分の1に設定してある）で出現します。

●ディグダグでは、126面から、地表に出たファイカーの動きがコマ送りとなります。また、136面からは目変化、及び地表に出た敵の動きがコマ送りとなります。

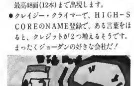
●ディグダグは68面から、ラウンドカウントのお花が増えなくなります。また、100面になると花は全部消え、101面からまた１本でスタートします。

●ニューラリーＸのチャレンジングステージで、マイカーのエネルギーが無くなるまで旗をとらず、ラッキーチェックポイントのまわりをウロチョロさせ、エネルギーがなくなって敵が動きだしてからラッキーチェックポイントをとると、長い間敵の車は止まってしまう。

●ギャラガで256面をクリアすると、テストモードが始まり、ゲームが終わってしまう。が、たまに0面にもどりゲームが続くこともある。

●ギャラクシアンのラウンドカウントの旗は最高48面（12本）まで出現します。

●クレイジー・クライマーで、ＨＩＧＨ－ＳＣＯＲＥのＮＡＭＥ登録で、ある言葉をはると、クレジットが２つ増えるそうです。まったくジョーダンの好きな会社だ！



●ガズラーのプレイヤーが、Dr, ＳＬＵＭＰのにこちゃ○大王に似ているのは有名な話です。

●エレベーターアクションに、隠れキャラクターがあるというウワサが、高田馬場じゅーへんで飛びかっています。

●マリオブラザーズの赤い火を1面で256回なぐると、もとの速さにもどります。

●スティン○ーのマップは、某社のセ○ウ○のソル・バルウを斜め後ろから見たものです。

●なんと、フォゾンの製作者は、メイ機スーパーパックマン、パック＆パルを作った人と同じ方です。

"Uruseians" my own ranking of Hit VIDEO Game
（あんずのきわめつけ ビデオゲームヒットチャート）

rank	name & maker		infomation
1	star wars	atari	ベクタースキャン方式のグラフィックが、実戦をおもわせる、英語をしゃべっちゃったりして、スゴイの一言、アメリカでは普通のGAMEは1PLAY 25セントなのに、これだけは50セントだそうです。1日2万はかせぐすぐれもの。
2	dragons lare	不明	画面にデジタル部分の全く無い、完全なるアニメーション レーザーディスクゲーム。
3	m●g● z●n●	某社	まだ開発中のマシンなので、なにも公表できませんが、あえて一言スゴイ、特にスタートの時のサウンドが、さすが○○○社。
4	hyper olympic	konmi	game 内容 コントロールが非常に単純だがおもしろく 広い範囲の人達にうけそう。けど、リンゴ対応のノブトとの問題が生じそうで少し心配。
5	pole position II	namco	pole position I からのロム交換で改造できるので、広く市場に出回りそう。四つのコースの中から自分の好きなコースを選べるのもまたいい所。
6	senjyo	tehkan	単純な内容、sega社のヤマトを思わせるが、鬼のようなグラフィックスがすごい。
7	Tx－1	namco	３つのモニター、車線が選べるかっき的なレーシングゲーム、大実具いのだがpole position IIに食われてしまうのでは。
8	upn down	sega	sega おとくいの３Ｄゲーム、車のキャラクターが めちゃかわいいんだよね。これがいい。
9	donkey kong 3	nintendo	nintendo にしてはあまり 、なんか、ここまでくると、マリオのためにゲームを作っているみたいでいい。
10	phozon	namco	頭脳に刺激をあたえる第３ゲーム、原子、分子のブロックだね。



特別企画

図解で迫るこれがゲーム機だ!

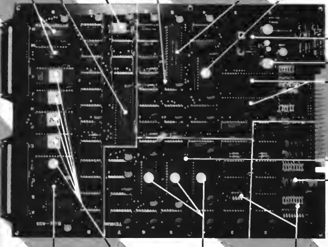
ビデオゲーム・マシンの中身、ぜ〜んぶ見せちゃう。

プレイするだけじゃ、どっかに不満が残るってなプレイヤーに、とっときの企画で答えちゃおう。ゲーム機（専門的にいうと、筐体）のフタを開けて、じっくりとは見たことのない、ゲーム機の内部を見せちゃおってわけ。ゲームテーブルの中身なんて、ゲームセンターでも、故障したときにチラリと見られるぐらいのもの。と一ぜん、どこに何があるのかなんてわかっている読者は少ないことだろう。そして、ゲームの心臓部・基板もバッチリと見せちゃおう。



協力／タイトー、データイースト、テーカン、日本物産、寿商事、セイミツ、旭精工（順不同）

心臓部"ゲーム基板"だ!



を行う。

ゲーム設定用スイッチ

パソコンでいえばDIRスイッチ。アップライト、テーブルタイプ等のゲーム台への接続の切換え、ゲームの難易度などもこのスイッチで操作する。

■MOVE関係

ゲーム中の、というより画面で動くものはすべて、この部分でコントロール。最近、スクロール画面など、動くものが多くなったので、MOVE関係の占める割合いが多く、1面全部をMOVE関係にする基板も増えてきた。

TV OUTPUT

TVへの出力端子

■第1画面関係

ゲーム画面のコントロール部分。

キャラクタROM

ゲーム中に現われる、いろいろなパターンのキャラクタの読み取りメモリ。

■TVタイミング関係

画面上に、どの場合を出しているか、そのタイミングをコントロールする。

水晶発振子

サウンドの水晶発振子はメトロノームのようなものだが、この水晶発振子は、ゲーム全体のタイミングを計るもの。

■TV出力関係

ゲーム中の色や、キャラクターと背景などの重なりぐあいを判定する部分。キャラクターがとけ込んでしまわないために必要なものだ。

色指定用ROM

ゲーム全体の色を読み取るメモリ。

デコカセットシステム

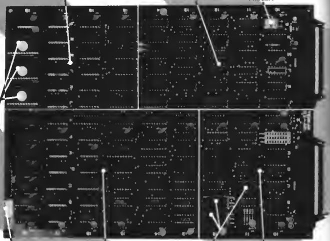
データイースト社のDECO カセットシステムの場合は、ゲーム機にカセットテープデッキ、プリント基板、接続ケーブルなどがあらかじめセットされていて、ゲームプログラムのテープをとりかえるだけでいろんなゲームがプレイできるユニークなシステムだ。



特別企画 図解で迫るこれがゲーム機だ!

これがゲームの

どんなにカッコいい、使いやすい筐体があっても、ゲーム基板がセットされていなければ、ゲーム台として機能しない。いわばゲームの心臓部。基板を図解することにしよう。この薄べったい板に、ゲームのすべてが納められているのだ。基本的には、基板を差しかえることによって、テーブルはそのままでいろんなゲームができる。



基板各部の説明

■MAIN CPU関係

ゲーム全体をコントロールする部分。いわば心臓の中の心臓部。

●CPU—中央処理装置（central processing unitの略）

プログラムROM

ゲーム進行のためのプログラムが入力されている。

●ROM—（read only memoryの略）読み出し専用の記憶装置。

プログラムRAM

ゲーム中のはしり書きやコイン数などを記憶する。（random access memoryの略）読み書き可能メモリ。

■SOUND関係

効果音など、サウンドに関するコントロールはこの部分で制御する。

サウンドCPU

サウンド全体をコントロール。

サウンドROM

サウンドのデータが入っている。

サウンドジェネレーター

音源。つまりシンセサイザーのこと。（サウンド専用にアンプもあり、ボリウムの調定もできる。）

■第2画面関係

第2画面。ようするにタイトルなどを出す部分。

第2画面キャラクタROM

デモなどのキャラクタ（ゲーム中のキャラクタよりサイズの大きいもの）を出すメモリ。

■I/O関係

入力、出力をコントロールする部分。

I/O—（input／outputの略）

この場合、外のスイッチの読み取りなど



ゲーム基板

はいろいろテーブル筐体は日本独特

わりに登場してから、あれよあれよという間に、ビデオゲームが流行りはじめたのだ。

そして直後のインベーダーフィーバーとなり、現在に至っているというわけ。

今、ゲーム台は、アップライト、テーブルタイプの他に、ミニアップライト、ラバタイプ、ミニ筐体など種類も豊富になっている。メーカーも自社のゲームに合わせた独自の筐体を開発したりで、ゲーム開発ばかりでなく、筐体においても乱戦模様なのだ。

特に最近目立つのは、テーブルとアップライトの中間のようなラバタイプと呼ばれる筐体だ。〝店の壁面が有効に使える〟のがその特長。場所をとらずに、数が置けるのでも受けているようだ。

プレイヤーとしても、テーブルタイプのように、照明の反射を気にする必要がなく、姿勢よくプレイできるのはうれしい。しかし、このタイプでは、2人で向き合ってワイワイプレイするわけには行かない。それに、ひとりだけで自閉的になる可能性を秘めているのが難点といえるだろう。

ただ、テーブルだけにして、ゲームを生かせば店内が暗く、逆に明るくすればゲームをしにくくなるなどの問題を解消した役割りは大きい。

また、テーブル筐体も、最近では、黒っぽい色からカラフルなものへと徐々に変わりつつあり、ゲームセンターの店内も、明るい雰囲気になってきた。

ところで、アメリカンタイプのゲームセンターでは、ゲーム台はすべてがアップライトなのだ。そうそう、東京ディズニーランドへ行ったことのある読者ならわかると思うが、あのゲームコーナーと同じなのがアメリカのゲームセンターなのだ。

見とおしが悪くて、テーブルゲームに慣れた我々には、いまひとつなじめない観がある。

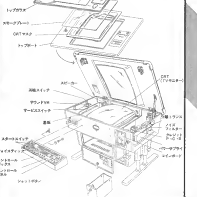
ジョイスティック、ボタン、コインセレクターもどんどん進んでる。

たかがジョイスティック、なんてバカにする読者はいないと思うが、ジョイスティックはゲームプレイの命の綱。この良し悪しによって、スコアは大きく左右される。

左右レバー、十字レバー、Xレバー、8方向レバーとあるが、コピー機などには、ゼビウスの台に十字レバーが付けてあったりしてトラブルの元にもなっている。

意外に進歩しているのが、コインセレクターだ。5円玉、つり糸、電子ライターなどの不正が起こるたびに、対策に頭をひねるからで、現在はほぼ、どんなイタズラも防げるようになっている。

筐体(きょうたい)各部名称 (テーブルタイプ)

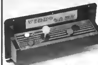




普及型コントロールパネル



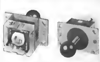
発射ボタン平行2個付



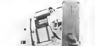
発射ボタン2個付



チャンピオンベースボール用



ジョイスティックコントローラ



コインセレクター

特別企画 図解で迫るこれがゲーム機だ!

ゲーム台の型

最初アメリカからやって来たビデオゲームは、テニスやブロック崩しのような単純なものばかり。珍らしさはあっても、人気のほうはもうひとつだった。

その頃は、インベーダーなんてものはなく、アメリカ直輸入のアップライトタイプばかり。おまけに、ゲームセンター自体のイメージも悪いのだからやむを得ない。ちょうどフリッパーゲームが全盛だった。

と、突然といった感じで出現したのがテーブルタイプだ。"喫茶店に置ければ" という発想から生まれ、喫茶店のテーブルが



アップライト (ニチブツ)　ラバタイプ (テーカン)　ミニテーブル (興商事)　テーブル (ニチブツ)

AMライフインフォメーション

ぴゅう太Jr.は天才ボーイ

絵も描けるコンピュータゲームマシンに拍手!



●迫力満点 "ぴゅう太Jr"
本体、ジョイコントローラ2台、スイッチボックス、RF ケーブル、マニュアル本、ゲームカートリッジ1本　すべてセットで19,800円/16ビットグラフィックコンピュータ/CPU－TMS9995/12キー/ROM20Kバイト、RAM16Kバイト/8×8ドットマトリックス文字/英大小文字など合計94種/256×192ドット/16色/重さ950g
㈱トミー ☎03(696)1031

ゲームカートリッジポンでゲームランドに! そしてテレビがキャンバスに変わるのだ。

■おもしろゲームカートリッジBEST 3

◎ナイトフライト
パイロットはキミだ。夜空に青空陣地をつくろう。カミナリと流れ星がジャマをするのでご用心。

◎バミューダ・トライアングル
あのバミューダ海域から、潜水艦が攻撃してきた。水上の船からは爆雷が……。360°注意が必要だ。

◎メイズパトロール
時間はないぞ、急げ!敵の宇宙基地から脱出だ。キーナンバーを集めろ、エアーぎれにも気をつけるのだ。

■どーんと追加の興奮ゲーム

◎ミスターDO
おなじみミスターDOが、明るいバックミュージックに乗って登場だ。チェリーを食べろ、ケーキを食べろ、モンスターにはパワーボール攻撃だ。必殺リンゴ落としも見せてやれ!

◎四人麻雀　相手はコンピュータ。40種の役でぞう戦うか。捨牌は3人分がバッチリ出るので残牌もわかる。リアルでおもしろい麻雀ゲーム。

◎ゲームカートリッジは各4,800円。
ぴゅう太、ぴゅう太Jr. に共通。

■テレビをキャンバスにしちゃうのだ。

◎絵を描く、地図を書く、パターンを組み・。ぴゅう太Jr は、ポンとキイを押すだけでお絵描きばっちし。16色を使いこなして、コンピュータグラフィックに挑戦だ。

◎左右対称の絵を描くときにはミラー効果で、アニメのコピーは、コピーキイで複写OK。アニメも可能だし、データレコーダインターフェイス (5800円) とデータレコーダで、傑作をセーブ & ロードしよう。

"ゲームキャラクター" アイディア募集

まだゲームになっていない新しいキャラクターなら何でもOK。自分のイメージで作ったキャラクターにネーミングして、スケッチ (絵) を簡単に描いて応募しよう。もっちろん、絵の上手下手は問題ない!

ついでに、どんなゲームに登場させたいかを書いて、〒124 東京都葛飾区立石3－19－3トミーホンデンビル㈱トミー パソコン事業部ぴゅう太ゲームキャラクター係へ送ろう (官製ハガキで)。住所・氏名、年令、職業、電話番号も忘れずに。

なんたって、抽選で20人にぴゅう太(59,800円) が当たるんだから、見逃がす手はないよ。(1月20日〆切)

■おわびと訂正■

前号 (No.11) 60ページの、ぴゅう太Jr の記事中、本体価格が間違っていました。おわびとともに、下記のとおり訂正いたします。

㊣ ￥19,800　㊫ ￥24,800



パソコンゲームソフト

めいっぱいご紹介中!

次から次に出て来るゲームのソフトを、いち早くキャッチして、誌上で開封する好評シリーズ。選ぶのはキミだ。今月はキミのメガネにかなうソフトはあるかな?

フィルコム

日本の首領

首相の犯罪



日本中をゆるがした首相の犯罪? 戦後最大の疑獄事件を検察官としてキミが追求する〝疑獄アドベンチャーゲーム〟。

コッキード社のコーチャン氏が重大な発言をした。それによると、タナカが角紅の社長ヒヤマに5億円のワイロとひきかえに、エアバス売り込みに協力してくれと頼まれ、「よっしゃ、よっしゃ」と答えたらしいのだ。

さあ、キミは有能な検察官。重要参考人を呼んでうまくキーワードをあてて自白に追い込んだりと大忙し。捜査の日数は、わずか10日、そして裁判の当日となる。タナカを実刑にするには、ポイントを1900点以上取らないと無理なようだ。

さあ、キミの腕を、日本全国の国民が……なんて大げさなことではないけれど、タイムリーなゲームソフトではある。

FM7　C　¥4000

フィルコム

ゴルゴ13シリーズ

PART I　突撃工兵／PART II　フルシチョフの亡霊／PART III　視界外標的（完結篇）

シリーズがすべて終わって、ようやくひとつのストーリーがわかった。

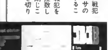
I　1984年、西ドイツ・ミュンヘンで、1人のナチス戦犯が捕えられた。彼は、全世界をふるえあがらせるような重大な秘密を知っていた。おりから大統領選挙の年。ケネディ陣営は、この秘密が暴かれることを極度に恐れた。

II　いよいよ、ゴルゴ13の登場だ。ナチス戦犯を奪回するためにさしむけられたオデッサの特殊部隊「突撃工兵」と市街戦を展開することになった。

III　ゴルゴ13対モサドの闘いだ。ナチス戦犯を政治的に利用しようとするモサドは、拉致してきたナチス戦犯を、窓のない独房に閉じこめてしまった。ゴルゴはモサドの妨害を切り抜け、目標を狙撃しなければならない。

●暗殺に成功し、無事に脱出しなければ任務の遂行とはならない。見えない標的を、ゴルゴは果たして狙撃できるのだろうか、ゴルゴに奇跡は起こせるのだろうか——。

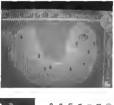
FM7　C　¥4800



注——C…カセット、D5…ディスク5インチ、D8…ディスク8インチ

テクノソフト

ゴルフ・アイランド



海上の島がそれぞれ18ホールにわかれている。ティグラウンドからのショットをミスすれば海へドボン！ とーぜんOBとなってしまうってわけだ。

樹木、池、バンカーの位置、風向、風速がランダムに出るので、同一ホールでも違ったゲームが楽しめる。

クラブは、ウッド、アイアン、サンドウエッジ、パターなど10種類から選べる。

風速は0〜5m/s。ショット時のパワー、打球の高さも示されるし、各ホールでの表現もリアルだ。水中へ球が落ちる音、バンカーへ落ちる音、また、樹木に当たれば木の葉も落ちる細かさだし、アンダーパーなら歓声が、オーバーパーに嘲笑出るというぐあい。ギャラリーがプレッシャーにならないようにガンバる必要がありそうだ。

別売りの拡張コース（各2000円）はかなり難しいコースが3種類。①UFO、ナスカの地上絵、ネッシーなどの形の島でプレイ。②島の形を魚で表現。③形が特殊な島で、難しさは1番。基本コースがマスターできたら、即チャレンジすることだ。

FM7／PC6001mkII、8001mkII、8801／MZ2000／X1 C ¥4000

テクノソフト

ベースアタッカー

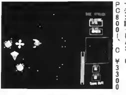
これまでのマイコンゲームで「スクロール」といえば、画面が上から下へ、単に流れるだけ。

でも、このゲームは、上下左右それにナナメにもスクロールする画期的なもの。

——キミは果たして、敵機の追撃をふり切って、敵要塞をみごとに破壊できるだろうか……。

マシン語＋BASIC

PC8001、C ¥3300



マジカル・ズウ

ムー大陸の謎



1万数千年も昔の地球上に、想像を絶するような、高度な文明が栄えていたといわれる。〝失われた文明の地〟幻の大陸ムーだ。

豪華客船の中で知り合った考古学者の老人から、ムー大陸の秘密を聞かされたが、船の難破により、謎の小島に打ち上げられた。この小島には、果たしてムー大陸の秘密を解くカギはあるのだろうか？

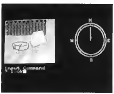
巨大な石像モアイ、未解読のロンゴ・ロンゴ文字、奇怪な偶像モアイ・カワ・カワ。

キミに挑みかかる謎、また謎！ どうやら頼れるのはキミの知力と推理力だけのようだ。

FM7／8 C¥4800、0 5¥5800

マジカル・ズウ

ピラミッドの謎



行方不明になったピラミッド調査隊を探せ！

神秘に満ちたピラミッドに、今も眠る宝を求めて出発した調査隊が消息を断った。

いったいピラミッドにはどんな秘密があるのか？ 消えた調査隊は？ そして、ピラミッドに隠された財宝はどこに？

さまざまな罠と謀略が仕組まれたピラミッドの中で、キミは宝を探し、調査隊を無事に救出しなければならない。

リアルタイムゲーム＋高速アドベンチャーゲームの迫力が画面から飛び出してくる。

X1 C¥4800、D5¥5800

マジカル・ズウ

黄金の墓



「ギザの地に入る者よ、獅子に光を与え、時の風に乗れ。その理力によりすべてを得ん。クフはギザの地の人々に永遠に宿る」——砂漠の中のアドベンチャーはこの謎のメッセージから始まった。

悪漢どもとの戦い、美少女との出会い、猛獣の襲撃、森を抜け海を渡り、クフ王の秘密を追い求める壮大なアドベンチャーの旅は続く。隠された財宝はどこに？

そして、その宝とはいったい何なのか？

よみがえるロマンと冒険の世界へ、さあ出発しよう。

フルグラフィックでリアルタイム・アニメーション処理、50画面の大作。

BASIC＋機械語

PC6001mkII、6001、8801

C¥4800、D5¥5800

光栄

クフ王の秘密



1910年、キミはエジプトはナイル川の流域に散在するピラミッドの中から、エジプト最大を誇ったクフ王のものと思われるピラミッドを発見した。

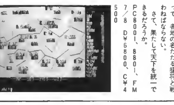
期待と興奮の中、一歩一歩石段を昇り始めたキミは、はやくも莫大な財宝の数々を頭に描き始めた……。

入口の部屋をスタートして、いくつもの部屋を通過し、王室にたどり着いて、財宝を手に入れるまで、油断は禁物だ。

FM7、PC8001　C ¥4500

光栄

信長の野望



美濃の斉藤道三、越後の上杉謙信、甲斐の武田信玄、駿河の今川義元、三河に徳川家康といった武将たちが、その力を競い合う、日本史上最大の戦国戦乱時代。

弱小尾張を率い、天下統一を夢に見、実現した織田信長は戦さの天才だ。

今、キミは天才信長になりきって、各地の名だたる猛将と戦わねばならない。

さて、果たして天下を統一できるだろうか。

PC8001、8801、FM7／8　D¥6800、C¥4500

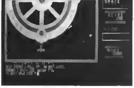
エニックス

芸夢

狂人の宇宙旅行

反射型宇宙スペクタクルゲームに、アドベンチャーゲーム的な要素をどっちゃんこと取り入れたゲーム。選択するルートによってゲームが変わるのが魅力。さあて、ゲームの楽しみを決めるのはキミなのだ。

PC8001mkII　¥3600



エニックス

トロピカルボーイ



画面には、リアルで動きのかわいいキャラクターがいっぱい。計算しつくされた構成のゲームは、作戦なしには画面をクリアできない。9画面の、コミカル思考型反射ゲーム。キャラクターに魅了されること間違いなしだ。

PC8801　¥3600

エニックス

不思議な旅

20??年、地球でハルマゲドンが発生し、全人類は死滅してしまった。

その時、救世主？　のキミは幻想世界へ旅立った。宿敵ジャンドラを倒し、数々の謎を解いて再び地球へ戻るのだ。

FM7／8　C ¥3600



エニックス

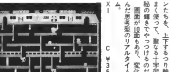
チェッカーフラッグ



実際の車の運転に近いテクニックが楽しめるドライビングゲーム。時速300kmで駆け抜けるマシンにすべてをかけろ！

キミはギア、ハンドルを操り、エンジン全開でヘアピンカーブへつっこむのだ。気分はもうFIレーサー。

PC8001／mkII、8801　C ¥3200

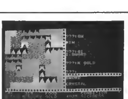


おそいかかるドクロのドクロンたちを、上下するつり輪をうまく使って、聖なる十字架の神秘の輝きでやっつけるのだ。

画面が10面もあり、変化に富んだ思考型のリアルタイムゲーム。

X1　C ¥3600

エニックス
パラレルワールド



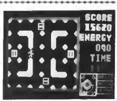
本格的ロールプレイングゲームの登場だ。

26の動洞、登場人物はなんと100人、怪物が10種類、SWORD26、CRYSTAL26、遺跡21、病気100種類をコントロールするのだ。

7つの平行世界の中にあるパラダイスを求め、キミはさまよい歩くことになった。久々に陶酔できる世界が広がる。

X1　¥3800

エニックス
プッシュマン



画面はメカニカルヒルディングの内部。敵の動きを読み、先の先まで考え抜いて、自分に有利な通路を作るのだ。

やればやるほどおもしろくなる。20面のパズル型リアルタイムゲーム。キミの頭脳の限りをためすチャンス!

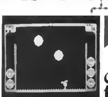
PC8001/mkII、8801　C ¥3400

エニックス
FAN FAN

次から次へと落ちてくる風船くんを、FANFANをコントロールしてうまく吹き飛ばし、横穴に格納する頭脳プラス反射神経タイプのゲーム。

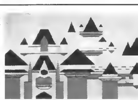
画面はなんと49種類で、果てしなく変わるのだ。おっと、途中のチャレンジステージはお楽しみなのですよン。

PC8001、8001mkII、8801　C ¥3800



エニックス
ドクロンの館

ハドソン
デゼニランド



デゼニランド内に隠された、世界最大のダイヤモンド〝三月の星〟を探し出すのだ。100枚以上の絵が入っている、本格的アドベンチャーゲーム。

——千葉県にある東洋一の遊園地を大いに意識していた、埼玉県知事岡田ダメ男は、遠大な計画をたて、ついに〝デゼニランド〟がオープンした。ところが、ある事件が突発し事態は意外な方向へと進んでいく。

3インチマイクロフロッピー用ソフト/X1　¥5800

ハドソン
スラローム

キミは、大好きな彼女とデートするために危険を顧みず、木から木へ飛びうつって行く。

しかし、彼女のお父さんはいじわるで、なかなかデートを許してくれないのだ。

こうなったら実力行使あるのみだ……。

FM7　C ¥3800

ハドソン
スーパードアーズ

次々に増えていく怪物を、キミの指先と頭脳で、部屋の中に閉じこめて窒息させてくれ。

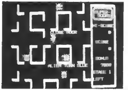
ドアの動きを熟知しないと、自分自身を閉じ込めることになるのでご用心!

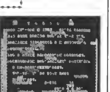
直角になっている回転ドアを使い、エイリアンを閉じ込め退治するゲーム。

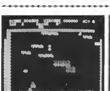
ドアマンをうまく操作し、回転ドアを使いながら、小さな部屋を作り、エイリアンをうまく誘い込んで閉じ込めるってワケだ。

部屋の中に閉じ込められたエイリアンは、しばらくすると青くなり、さらに時間が経つと横になって消滅してしまう。

FM7　C ¥3800

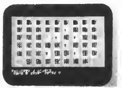






タカラ

人生ゲーム ハイ&ロー



プレゼント2名

テレビでおなじみ、ハイ&ローゲーム。スタート時の所持金は5万円ナリ。

順番に従って画面上のカードを選び、そのキーを入力しリターンキーを押す。出た数だけ進み、止まったところのマークによって、それぞれの指示に従うのだ。

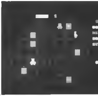
人生には意外性がつきもの、明日の運命はだれにもわからない。ゲームに将来を託してみる?

◆はおかいもの、♥はプレゼントクイズ、♣は昇格試験、♠は不運のカード。社長になるかただの人になるか、人生はゲームなのだ!

PC8801　C ¥3000

コンピューターランド北海道 デービーソフト

怪盗ストルン



世紀の怪盗ストルンの大冒険が始まった。今日の目標は、ロンドン・アンチックビル、通称「赤いレンガビル」の一室に隠された金銀財宝。こいつを手に入れることなのだ。

しつこい警備員を尻目に、ストルンは、ビルの中を走り回る。

マシン語

MULTI8　C ¥3000

コンピューターランド北海道 デービーソフト

蝙蝠館（こうもりやかた）

SF、ミステリー作家、ジョン・F・ビールマンは、いつの間にか自分が作ったストーリーの中に入り込んでしまった。

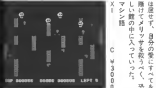
まるで中世の時代を思わせるその世界には、魔王ドラクが支配する「蝙蝠館」がある。

数多くの妖怪が住みつくその館を人々は恐れていて、決して近寄らない。その館に、ジョンの最愛のフィアンセ・メリッサが軟禁されてしまった。

メリッサを救うには、コウモリの形をした黄金の鍵と、真実の愛が必要なのだ。もちろん、生命の危機もある。しかし、ジョンは屈せず、自分の愛にすべてを賭けてメリッサを救うべく、恐しい館の中に入っていった。

マシン語

X1　C ¥3000



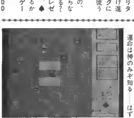
タカラ

デーモンルーレット

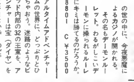
運命は神のみぞ知る……はずの世の中に、今夜悪魔によるカジノが開かれる。

その名もデーモンルーレット。わるがしこいデーモンに操られるルーレットにキミは勝てるのだろうか。

PC8801　C ¥3500



プレゼント2名



T&Eソフト

ピラミッドII

リアルタイムアドベンチャーゲームの世界に、どっぷりとひたっちゃおう。迷路のようなピラミッド内部の32の王室を、アドベンチャーは宝（ダイヤ）を求めてさまよい歩くのだ。

宝箱は各王室に3コずつ。でも、ダイヤの入っているもの、ミイラの入っている物、銃と、中身はみな違っている。

ダイヤの箱を開けると、次の面へのワープが可能。画面中央（スタート地点）へもどるとワープする。銃の箱を開けた場合は、左右に銃を撃って敵を殺すこともできるが、ミイラは不死身なので銃は無意味。またミイラの棺を開けた場合、一定時間が経つとミイラがよみがえり、しつようにアドベンチャーを追跡してくるのだ。うまくフェイントをかけてふり切ることが必要だ。

マシン語+BASIC

PC6001、MKII両用　C ¥4000

コンピューターランド北海道 デービーソフト

イエローキャブ

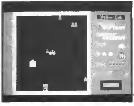
ピッカピカの黄色いタクシー〝イエローキャブ〟。いったいどこまで行くのかな?

今もお客を、あそこのビルまで。なあにほんの5分さ。

とはいうものの、これでもけっこう運転技術がいるんだよ。

マシン語

X1（G-RAM）¥3000



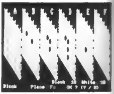
コンピューターランド北海道 デービーソフト

パラドックス

えーっ、まあ、なんちゅうかそのー、早い話がー、オセロ風のゲームっちゅうことで……。

このPARADOXには、PARADOX・SURFACE・3D REVERSE・FOURTH FOVRと4種類のゲームがパックされている。

オセロ風ゲーム、だが、オセロだと思ってやっていたらいつの間にか地獄を見ることになりかねない。2次元、3次元、4次元と頭のパニックを誘ってくるので、ルールの完全把握がまず勝利への第一歩となるようだ。



BASIC
FM7/8　C　¥4000

コンピューターランド北海道 デービーソフト

南太平洋アドベンチャー



UCLA留学生、チャン・ギステマラは、今日も大学図書館で地図を拡げている。

その様子があまりにも異様なので、まわりの人々は、彼が何かに憑かれているに違いないとうわさをし合っていた。

確かにおかしいことは、彼自身もそうだったし、特に今日は動揺しているのを隠せない。

彼が数カ月前から探っていたミクロネシアの隠し財宝のうわさが、とうとう他の人間にももれたのだ。

彼はあせりと苛立ちを感じながら、出発を早めることにした。次の日、彼はおばの遺産を全て処分し、飛行艇をチャーターし、ミクロネシアへ向けて急いで出発した。自分の運命が大きく変わるということも知らずに……。

マシン語＋BASIC
FM7PC8801 ¥4500
MULTI8　¥3000

ポニカ

お〜い！かぐや姫
（衣衣の別れ）



今は昔のアダルト向きのお話。

不気味な鳥が飛び交っている竹やぶの中に、1本だけ節の光る竹がありました。

その竹を割ってみるとコケティッシュな女性が、十二単を着こんでつつましやかに座っていました。妖艶で淫靡な女性、その名はかぐや姫。

かぐや姫は、毎日〳〵、悶々とした気持ちで素敵な貴公子の訪問を待っていました。

しかし、どの竹にいるのか全然わからない。どこにいるのかかぐや姫。怪鳥が糞を落として邪魔するので、さらに見つけるのにひと苦労。デートの日を間違えるとかぐや姫は懐妊するかもしれません。

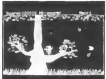
カーソルをテンキーで操作し竹に合わせスペースキーを押し、そこにかぐや姫がいたら竹が光り出す。これでデート成立。6回デートすると、全裸のかぐや姫があらわれ、その表情で……。

ちょいと大人向きのスリリングなゲーム。

BASIC＋マシン語
FM7/8　C　¥4000

コンピューターランド北海道 デービーソフト

アップル・ツリー



森の英雄〝ロビン・フッド〟が木の下で弓のけいこ。

時々お邪魔へビやいたずらハチが飛んできて、得意な弓でも思わずミスをしてしまうことがあるので要注意。

マシン語
X1（G-RAM）¥3000

ポニカ

史上最大の作戦

フロッピーディスク3枚で、32時間以上のゲームタイムが必要という、シミュレーションウォーゲームの決定版だ。

——第1次上陸部隊、兵員18万5千人。車両2万台、輸送艦艇4千2百隻、商船及び補助艦艇千2百隻、海軍艦艇千2百隻、航空機1万機。これが連合軍、ノルマンディ上陸作戦に投入された戦力だ。まさに空前絶後、史上最大の作戦だ。そのノルマンディ上陸作戦をリアルにシミュレーション。グラフィックの美しさ、ユニットの数、ゲームの複雑さと、どれをとっても、日本最大級のゲームソフトだ。

BASIC＋マシン語



FM7/8、PC8801 2ドライブのディスクユニットが必要。¥15800

MSX-ROM-PACK

アスキー

3Dテニス



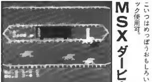
「来た! フォアーだ。やったぜ、リターンエースだ。スコアは30—15、勝負はこれからさ。次はレシーブしたら、ダッシュしてネットプレイで決めよう」
手に汗握る興奮の本格的スポーツゲーム。
MSXカップのウィナーになれるか。ジョイスティック使用可。
¥4800

MOLE



「もぐらが穴から頭を出したらぶったたけ!」
8色のもぐらを、ころころと色の変わるハンマーでたたくのだ。
でも、ハンマーと同じ色のもぐらをたたくと大ピンチ! さあよーく見てもぐら退治の始まりだ。2人でプレイするなら、もう1人がモグラをコントロールすることもできる。うん、こいつはめっぽうおもしろいぞっ! ジョイスティック使用可。
¥4800

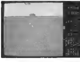
MSXダービー



MSX会員制競馬レースの始まりだ。
予選から決勝までの連勝複式の競馬レースは、各レースごとにコンピュータが発表するオッズと各出走馬のデータから予想して勝馬投票する本格的なもの。投票後は運を天にまかせるのみ。ただひたすら手に汗握って応援だ。
キミの予想馬は、ダービーを制することができるだろうか。ジョイスティック使用可(1〜4人用)。
¥4800

マリンバトル

海洋パトロール中の駆逐艦MSX号は、突然正体不明の爆撃機とUボート艦からの攻撃をうけた。しかもソナーには怪しげな幽霊船の影が……。
空中から、また海中からの攻撃をかわし、大死闘がくり広げられることになった。はたして君は生き残ることができるのだろうか。ジョイスティック使用可。



¥4800

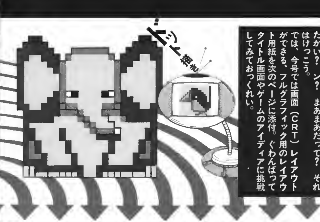
日本娯楽機械オペレーター協同組合は明るい健全な青少年の育成に努め環境浄化活動を強力に推進しています。

★JOU加盟全国優良オペレーター★

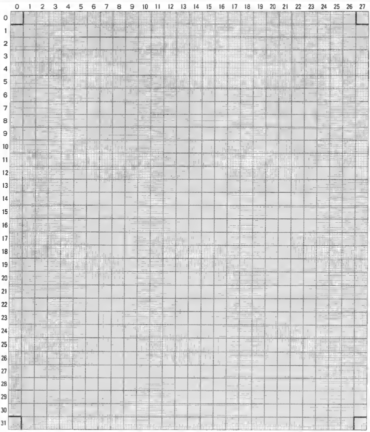
会社名	代表者	会社名	代表者	会社名	代表者
㈱アポロ	段為森	㈲タイガー娯楽	早見儀信	㈱フジ・ユーエン	古館達三
㈱伊那音機	竹村武	㈲タイガーレジャー	松本昭夫	富士リース㈱	清水重信
雅楽商店	雅楽淳	㈱大栄	中村栄	㈱プラザーズ商会	高柳孝一
恵和工業㈱	浜田英一	大光産業㈱	武市哲夫	㈱プレイランド	高橋明
㈲エムケイ	足立剛盛	ダルマ娯楽機械㈱	中田和	㈲星谷アミューズメント	星谷幸男
オーケー興産㈱	八尾嘉宥	中央娯楽㈱	西沢全	㈱マルボシ	加藤登
㈱小宮スポーツセンター	小宮正実	テクネエンジニアリング㈱	青島賢司	三井遊園企画㈱	三井良治
互友商事㈱	尾形嘉雄	㈱ドキ	土居欣弘	㈱モリタ	相馬達雄
サクラ娯楽㈱	若田部元孝	㈱東京マルサン	田所武	㈱友栄	内田博
㈱三栄商会	吉川正明	㈲東名遊園	加茂桂	㈱ライト	杉山勉
三栄通商㈱	田中一彦	㈲東機娯楽	加茂飛智男	㈱レジャーシステム	内田徹雄
㈱シグマ	真鍋勝紀	㈱トニー	宇島準一	㈲レジャーランド	井出周助
㈲末大商事	大野敏治	日東通商㈱	桜井偉久男	㈱レスター北海道	押切誠
スカイ興業㈱	高根宏之介	㈱日商商会	高畑吉秀	㈱ワイドレジャー	菊池康男
千信遊設㈱	山田茂雄	㈱富士娯楽	宮治実	ワールドリース㈱	飯島清勝

社団法人 青少年育成国民会議会員 〒150 東京都渋谷区渋谷3−6−2(第二矢木ビル2階)
日本娯楽機械オペレーター協同組合 電話03(409)5232番(代表)

めいっぱい お絵描きコーナー 第3弾



10号、11号で、ドット描きはマスターできたかい？　ン？　まあまあだって？　それはけっこう。
では、今号では画面（CRT）レイアウトができる、フルグラフィック用のレイアウト用紙を次のページに添付。ぐわんばってタイトル画面やゲームのアイディアに挑戦してみておっくれい。



登場キャラクターは8×8ドットを1単位で描くことだ。

前2回の内容を、簡単にまとめてみることにしましょう。

画面は、ビデオゲームの場合256×224ドットの分解能で、8×8ドットを1キャラクターとして使われるのがふつうです。

しかし、8×8ドットで表わすとはいっても、実際には7×7ドットの範囲内で描くことになります。

なぜなら、1つ1つを別個に描いている場合には問題はありませんが、1つの画面にそれらが1度に登場すると、キャラクター同士がくっついてしまい、何がなにやらさっぱりわからなくなってしまうからです。

また、動きのあるキャラクター（たとえばマイシップやマイカー、敵機など）は8×8ドットを4コ合わせたサイズ内で描くことが基本となります。

そして1キャラクターには、3色または7色が使えることが色づけのポイントです。

さあ、16×16ドットと256×224ドットのマス目を駆使して傑作を作ってみてください。

なお全体画面の場合、できるだけ8ドットずつ内側でまとめるようにしてください。（画面いっぱいだと端がうつらない＝見えない場合がある）

資料提供　(株)テーカン

ほとんど快感のシャトルループ体験
といいたいところなんだけど…

レポーター／森和美　撮影／藤井樹典

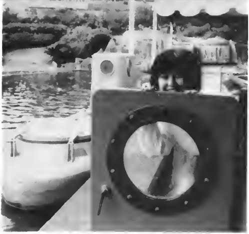


だれもが楽しくなる夢の国横浜ドリームランド



●15組30名に入園券プレゼント!!













絶叫は最初にすませましょ

横浜市の郊外、戸塚区の丘稜の一角にそびえている、五重の塔のような、ホテルエンパイアをシンボルタワーにしたのが、横浜ドリームランドなの。

どちらかといえばファミリー向けの遊園地で、絶叫ものは**シャトルループ**ぐらいのもの。いつもと違い、かなりの楽勝気分でやって来たのです。

パンフレットを見ても、目立つマシンはシャトルループだけで、和美はもうルンルン気分。

最初に絶叫をやっつけときゃダイジョブなので、久々に和美からすすんでシャトルループへ歩き始めました。

とーぜんスタッフからは驚きの声。それを無視して、シャトルループのいちばん前の席へシットダウン。

と、ここでちょぴっとびっくり。あるはずの大がかりな安全装置がないんです。かわりに、簡単な安全棒だけ。急に不安になって、今までのルンルンがどっかへ飛んでってしまいました。『ドワーン!シ、シ、ショックゥ』

これが真相です。

でも和美も女、ここまで来たら度胸あるのみ。顔で笑って心で泣いて、発車の合図を待ったのです。

さあ発車! すごいのです、一気に加速されるので、体がシートにぴったりと押しつけられて。そして早くも360度宙返り。

ぐうんとすごい傾斜をかけ上がって、いきなり逆おとしでそのまま360度宙返り。

「ワーッ! ギャオーッ!」

叫びっぱなし。

少しぐらいは余裕を持っているつもりだったのに、とてもとても。立とうと思ってもヒザから下に力が入らなくって、手すりにつかまりながら、

「ヨッコラサ!」

て感じ。今までになく汗をかいてしまったのです。

でも、もうこれであとは楽しい楽しいフツーの乗物ばかりだから安心。

おとなりの**パラトルーパー**でグルリングルリンとまわって、ジャングル探険船へと向かいます。

桟橋のむこうにチラリとアフリカの風景が見えます。しばらく待って、本格的なエンジンで動くポンポン船に乗れば、ジャングル探険の始まりです。

「エンジン、ヨーソロ、進行」

というキャプテンの声で、ドリーム桟橋を離れ、狭い密林内の水路を進みます。

ゾウやワニ、ゴリラ、土人などの歓迎を受け、気分はもうアフリカ!

「1年365日、エサも食べずに動き続ける……」

なんてキャプテンのおもしろいアナウンスを聞きながらの旅はサイコー。

まっ暗な洞くつを抜けて草原に出ると再びシカやキリン、シマウマがお出迎え。と、突然、カバが水の中からザバーッ! 同時に〝バーン〟とピストルの音。キャプテンの、0、3秒の早射ちの音だったのです。

こうして、約8分のジャングル探険の旅はおしまい。キャプテンの勇気をたたえて、ドリーム桟橋で記念にパチリ。ウフッ、気持ちいい!

今度は、和美の好きな水上コースター〝**ボブスレー**〟なの。2両連結のコースターに乗ってゴオッ! トンネルがとってもきれい。光の洪水みたいです。そして水上をつっ走り始めると気分ソーカイ。もうシャトルル









ーフのことなんか忘れて　ルンルンの頂点です。

ボブスレーの下を、潜水艦が走っています。それも本格的なのが。好奇心がおうせいな和美としては、とーぜん乗っちゃうわけでして……。

なぜか同じドリーム桟橋（さっきの探険船も場所は違うけど同じ名前だったよ）、から潜水艦SHIRASEに乗り込んで、ひとときの海底探険の航海へ出航！　なのです。

この船長さんのアナウンスもとってもおもしろくって、和美吹き出しそうになっちゃった。「7つの海を越えて、1年3カ月の航海へ……」

なんて、大げさなんですもの。

窓の外では大きなアンコウがあいきょうをふりまいたり、人魚と出会ったりして、どんどん深く潜って行きます。マリアナ海溝では海底火山の噴火や大ダコの死闘を見、北の海ではタイタニック号の悲劇を見たりして明るい海上へ。

1年3カ月もあっという間のできごとでした。

こうして和美の楽しい1日はどんどこ過ぎて行きました。

直径75メートルの、ちょっと変わった観覧車〝**ワンダーホイール**〟の揺れるゴンドラ。

クルクルまわる**ロックンロール**や**ラウンドアップ**、**コーヒーカップ**でもワーキャーッ。

そしてそして、最後に**パイラット**が待ってたの。和美のキョーフの海賊船が、ここにもあったのです。

えっどーしたかですって？　ちゃわんと乗りましたよおっ。ずっと目をつぶって手すりにしがみついて……。けど、やっぱり最後はルンルンしないとあとあじが悪いわよねっ。

＊　＊　＊

■11月20日から3月11日までアイススケート〝マンモスリンク〟のオープンです。

週末はナイター営業やビッグなイベントなど盛りだくさん。遊園地プラスアイススケートは冬の楽しみのひとつです。

●平日10～17時30分／土・日祭日10～20時●スケートセット券（入園料＋滑走料・フリータイム制）大人1600円、小人900円、中高生1500円。

〈横浜ドリームランド〉

横浜市戸塚区俣野町700

☎045（851）1411

国鉄戸塚・大船駅／小田急長後駅／相鉄いずみ野駅各駅からドリームランド行きバスで20分■入園料／平日大人1200円、小人600円。日祭日大人1500円、小人700円。



森（もり）　和美（かずみ）

＝プロフィル＝

中外製薬の便秘薬〝ナイスロン〟のCFがオンエア中。「いやだあベンピ薬なんて」といいながらも、しっかり出演でガンバっている18才。

●レターは編集部へ。



100もの乗物、ショー、冒険があるでっかいファミリー・エンタテインメント・センター

■アメリカーナ・スクエア――一世紀前のアメリカへの回帰■ノッチンガム・ビレッジ――古い英国の感触■オリエンタルコーナー――極東の風情■プラザ・デ・フィエスタ――古いメキシコのコーナー■ファン・アイランド――ロビンソン・クルーソーの冒険■マジカル・ワールド・オブ・マーベル・マクフィー――子供たちのパラダイス■ウエスタン、ジャンクション――古い西部への訪問■ユーロピアン、ビレッジ――ヨーロッパの風景の雰囲気■アルペン・バレー――フランス・アルプスへの誘い■インターナショナル・プラザ――近代的かついちばん新しいアメリカのライブを再現■コニー・アイランド――アミューズメントパーク全盛期のコニーアイランドへ■サンダー、リバー――清滝と大自然の世界が広がる……といったぐあいで、アストロワールドをめぐればいつの間にか世界をめぐっていることになるってわけだ。

それぞれのワールドの特徴を持たせた乗物とショーが訪れる人のド肝を抜き、目を楽しませてくれるのは、アストロワールドならではのこと。

造園にしても、この精神は生きている。

年間を通じた美化プログラムが組まれ、万全のスタッフをそろえた造園部門の技術が、園内の600種以上の草花や2500もの灌木、350の吊りかごなどの彩りを演出している。

他にも、ホストやホステス3000人以上のコスチュームとアクセサリーをデザイン管理する部門を持っていたり、世界中の商品を集めたギフトショップや腕き職人の技の粋がライブで見られたりと、楽しさは抜群だ。

ついでに今流行りのウォーターパーク"ウォーターワールド"へ

ヒューストンへ行ったら、アストロワールドで遊ぶのはもちろん、おとなりの**ウォーターワールド**で1日水遊びをする時間を余分にとっておくことが必要だ。

ここは、ユニークで新しいウォーター・リクリエーション・パーク。今、全米でこのタイプのパークが大人気。あらゆる世代が体で味わえる楽しい施設として"輪"をつくりつつある。

ウォーターフォール、波のプール、子供の広場、スピードスライド、ボディスライド、インナーチューブスライドなど、日本ではお目にかかれないような施設ばかり。ここでは大人が目いっぱい水とたわむれているのだ。



恐怖のスカイスクリーマー。キミは2秒間の落下に堪えられるか。

テキサス州ヒューストン アストロワールド

©Astro World (A Member of the SIX FLAGS family)　資料提供／東洋娯楽機㈱・TOGO-JAPAN-Inc.

絶叫にどっぷりだよ スカイスクリーマー

『(ガーガー、ピーピー) こちらヒューストン………』のフレーズでおなじみ、NASA (連邦宇宙局) のある**テキサス州ヒューストン市内にあるのが〝アストロワールド〟**だ。

園内は12のテーマワールドに分けられ、100の乗物、ショー、冒険を楽しみながら、世界の古い文化やアメリカの古き良き時代を目のあたりにすることができる。

スリルたっぷりの乗り物としては、今年の新顔〝スカイスクリーマー〟がある。

今、アメリカで最も人気の高い絶叫マシンで、10階建て約30メートルの高さから、一気に落ちる (飛び降りる) 感覚は、もう無重力もの。

直下降はわずか2秒間だけど値10分の体験(トータルで1分20秒)。時速88kmだったら当然かも。

〝テキサス・サイクロン〟はコースター・バフが泣いて喜ぶ木製ローラーコースターだ。

世界一といわれ、時速97kmにも達するこのコースターは、ニューヨークのサイクロンのモデルにもなったもので、28メートルの高さから、53度のアングルで落ちる感じがたまらない魅力とか。

30もある乗物で、他に人気の高いものは、360度回転のシャトルループ**〝グリーズド・ライトニング〟**に**〝サンダー・リバー〟**。

特に**サンダー・リバー**は、テキサススタイルの急流下りで、渓谷や大滝、急流を円型のボートでスピンしながら下るというスリルと荒々しさに富んだ乗物だ。

今年の新しいショーは3種類で、それぞれ趣向が凝らされている。

スピリット・オブ・オリンピック——コカコーラとセブンイレブンが提供するマルチメディアのプレゼンテーションで、毎日ショーケース・シアターで演じられている。

スネークショー——アストロニードル・ステージで演じられるコブラとの死闘や、にしきへびとの観客参加などを売り物としているワンマンショーだ。

パックマンショー——かわいらしいパックマン夫妻を呼び物とした、小さなミュージカルショーで、チルドレンズワールドの中のマーベル・マクフィー・シアターで上演されているちびっこに大受けのショー。

テーマワールドは12 どれも楽しさは一杯

読者のハガキが大集合！

なんたってかんたって、らくがきコーナーを作ってから(はがきをとじ込んで)は、どっちゃりこんのイラストはがきの山なのじゃ。そんなら、いっちょう、どおおっとページをさいて載っけてみようってわけでこのページができたわけ。ムフフフ、はがきが載るっちゅうのはうれしいもんじゃけえねえ。あっ、載らんかったキミ、次号からもどんどこどこどこはがきの山ができたら、このページ続けるからね。ようろしくぅ たのんますよおっ！

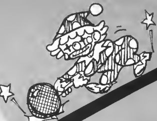


神戸市／岩崎悦紀(16)

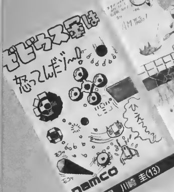


鹿児島市／西 法晴(17)









名古屋市　高平洋一(15)

福岡県　川崎 圭(13)



奈良市／吉野嘉哲



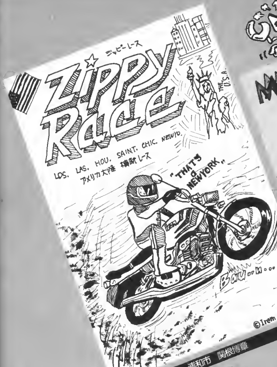
黒部市／大浦健一(15)





新宮市／男(14)





浦和市　関根博章



加賀市　湯谷勝成(14)



小千谷市　築田裕之(14)





らくがきコーナー
イラスト
はがき
ムフフ
数らんかった
キミス、はがきの山

読者のハガキが大集合!



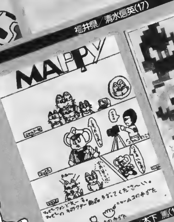
千葉市／永野孝行(13)



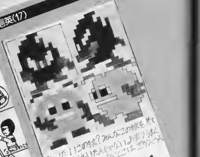
福井県／清水信英(17)



川越市／藤井 実



枚方市／木下 薫(13)



別府市／後藤 宗(10)



マイコンくん

古川一朗

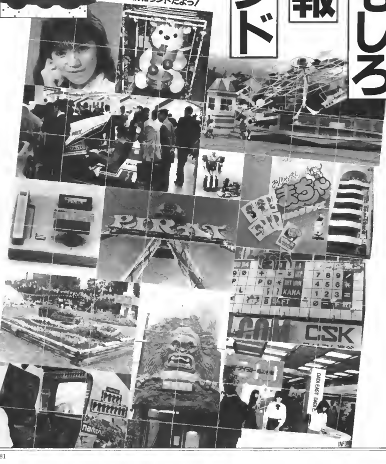


ライバルにゃ負けん
わが社自慢の4回転シャトルループです!
なんの なんの わが社のは10回転ループでっせ!
おユんさんとこたいしたことないあるネ〜 あたしんとこすごいループあるよ
こんがらがりループってんよ!
1週間の料理
奥様! 一週間の料理を記憶させとくと便利ですョ
フン 記憶させるほど料理できるんかね?
あ〜ら できますわよ あたしだって〜!
ほら
月ヨウ… サッポロイチバン
火ヨウ… ミョウジョウチャルメラ
水ヨウ… ワン フーメン
木ヨウ… バンバンジー
金ヨウ… アカイキツネ
土ヨウ… ハオユータン
日ヨウ… ニッシン チキンテーメン
ママ100点だよ
ママ〜! やったぜ 100点とったよ〜!
さすがママの子 えらい 見せてごらん!
アホめが!
これのことかよ!
100点て
GAME WATCH
100

AMUSEMENT FORUM

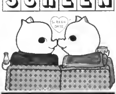
おもしろ情報ランド

なんでもかんでもつめこんだ
最新情報がめいっぱい
おもしろ情報ランドだよっ/



SCREEN

木枯らし吹く舗道を、彼女とふたり。ちょっぴりセンチな気分にひたりながら、えいがなんてえーが。でも、今月はおセンチものはないんだよね。



峰一郎の特選フィルムズ 今月の3本立て

ウォー・ゲーム

驚異のアイディアに彩られた、恐しいほどエキサイティングなストーリー／



マシュー・ブロリック(右)とアリー・シーディ(左) ゲームに夢中の2人。だが、そのゲームが世界を震撼させるトラブルの始まりだった。

本年度カンヌ映画祭クロージング・ナイトに特別招待作品として上映され、あまりのリアリティ、恐怖感に轟々たる反響を呼んだけたはずれのエキサイティング・ストーリーの「ウォー・ゲーム」は、12月10日(土)より公開。

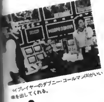
主人公デビッドはコンピューターにやたら強いハイティーン。ある日、新種のビデオ・ゲームの内容を探ろうと、自分のパソコンを操作するうちに、正体不明のプログラムと接触した。"世界全面核戦争"というそのゲームの面白いこと。同じ頃、核戦争ぼっ発の表示に大騒ぎのNORAD(北米大陸防空軍)司令部"なんと少年のパソコンは、国防省の核戦略プログラムと互いに交信し合っていたのだ。

無邪気な少年のファンタジー・ワールドが、恐怖の現実へ暗転し、とりかえしのきかない世界全面核戦争へ突入する——。コンピュータに代表されるハイ・テクノロジー過信に対する警告をもったサスペンス映画／ 監督のジョン・バダム。最近ではジェット・ヘリのアクションをタップリ楽しく観せてくれた『ブルーサンダー』があるが、今回も実にエンタテイメントに徹してくれている。それでいて"寒け"を感じるほどの真実味のテーマも持った若者向きの作品です。

キャストは、たくまずして核戦争の恐怖を引き起す少年デビッドに、新人マシュー・ブロデリック。そのガールフレンドに、これが2作目のフレッシュ女優アリー・シーディ。それから『9時から5時まで』『トッツィー』の名バイプレイヤー、ダブニー・コールマン。

理屈っぽくなく、エキサイティングなストーリーの娯楽作、アミューズメントライフの読者にはピッタリの映画です。ただし、決して映画のマネだけはやらないでヨ！

★1983年度MGM／UA映画 CIC配給



(右)プレイヤーのダブニー・コールマン(右)がいい味を出してくれる。

ネバーセイ・ネバーアゲイン

よみがえった007、コネリーのボンドは青春そのものだった。



ボンド映画には美女がつきもの

12月10日(土)より公開の『ネバーセイ・ネバーアゲイン』元祖007として、ボンド映画の人気と声価を不動のものとしたショーン・コネリーが、『007／ダイアモンドは永遠に』以来、12年ぶりに映画史上最高の当り役に再び挑む作品です。

核弾頭を装備したNATOの最新鋭巡航ミサイル2基が、巨大組織スペクターにハイジャックされる。バハマの秘密基地から油田地帯爆破を布告してきた一味の狙いは、経済混乱に乗じての世界征服。そこで登場するのが、殺しのライセンスをひっさげたイギリス情報部員『007』ジェームズ・ボンド。

ボンドを迎撃するラルゴ、仇敵ブロフェルド、一味最強のおんな殺し屋、ラルゴの美しき情婦……。そしてバハマの海を血に染めるスペクター軍団との戦い。果してボンドは世界を救えるか—!?

読者の皆さんは、ショーン・コネリーのジェームズ・ボンドよりロジャー・ムーアの方が印象が強いと思う。なにせ最後の007は1971年だからテレビでしかショーン・コネリーのボンドは観れないが、今回、劇場でナマ声と共に新しい魅力をひっさげて復活。

それから、ボンド映画といえば美女はかかせません。ボンドと恋に落ちる美しい情婦ドミノに、TV『地上より永遠に』で注目を浴び、最近"プレイボーイ"誌に見事な肢体をさらしたセクシー・ブロンド、キム・ベイシンジャー。ボンドに襲いかかる殺し屋ファティマに『ドクター・モローの島』のバーバラ・カレラが出演してます。

他に、スペクターの幹部ラルゴに『メフィスト』の性格俳優クラウス・マリア・ブランダウアー。ボンドの宿敵ブロフェルドに『フラッシュ・ゴードン』『コナン・ザ・グレート』の名優マックス・フォン・シドウ。ボンドの上司"M"に『ジャッカルの日』『ガンジー』のエドワード・フォックスが扮してます。

アクション・シーンも大迫力。しかし、ロジャー＝ボンドのような機械や特撮にたよらず、人間の肉体を使ったリアルなアクションを観せてくれる。例えば、人食い鮫との死闘、オートバイ・チェイス、乗馬、ロック・クライミングなど。

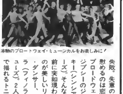
気になる音楽の方は、『愛と哀しみのボレロ』の名匠ミシェル・ルグランが担当。今までの007のテーマ曲は使わずに、完全なオリジナル曲。シックでいい音楽ですョ。

監督は『スター・ウォーズ帝国の逆襲』で娯楽映画の真髄を見せつけてくれた巨匠アービン・カーシュナー。

★日本ヘラルド映画配給。

スティン・アライブ

連日のフィジカル・トレーニングとダイエットで、シェイプアップしたジョン・トラボルタの新しい魅力！



本物のブロードウェイ・ミュージカルをお楽しみに！

AMUSEMENT FORUM

'78年。出口を求めてさまよう若者の青春像を描いて『フィーバー』という流行語を生み、ジョン・トラボルタをスーパースターの座につけた大ヒット作『サタデー・ナイト・フィーバー』。その待望の続編『スティン・アライブ』が、12月10日(土)より公開される。

ドラマは前作から6年が経過。かつて、土曜の夜の『ディスコ・キング』として名を馳せるトニー・マネロ(ジョン、トラボルタ)は、現状に飽きたらず、ブロードウェイのスターを志す。だが個性の強さが災いして数々のオーディションを失敗。失意の彼を慰めるのは恋人のブロードウェイ・ジプシーのジャッキー(シンシア・ローズ)。そんな彼の前に突如現われたのが美しいリード・ダンサー、ローラ(フィノラ・ヒューズ)。2人の間で揺れるトニー。恋と野望と挫折――。そして最後にはブロードウェイの主役をつかむのである。一言でいえば『TBS』です。テレビ局じゃないですよ。Tはトラボルタ、Bはビー・ジーズ、Sはスタローンという意味です。

T――4ヵ月のフィジカル・トレーニングとダイエットで、黒豹のようにシェイプアップしたトラボルタ。

B――音楽は前作同様ビー・ジーズ。このところパッとしなかったが、ここで再びリズミックでビビッドなナンバーの数々を提供してくれます。

S――今回は初めて監督だけに専念し、製作・脚本も担当してます。

この『TBS』が『スティン・アライブ』の魅力の一つで、さらに、ブロードウェイ・ダンスの本物の迫力も見逃せません。

★1983年度パラマウント映画 CIC配給

AMライフ誌上DJ

番組のおしまいに、プレゼントのお知らせがあります！

by山加朱美

深夜の白雪姫――朱美お姉さんが、愛をこめて送るディスクジョッキー。最後まで聴いてよおっ！



やまか あけみ
軽音楽をあなたに(NHK・FM)や、深夜放送 走れ歌謡曲(文化放送)のDJとして大活躍中。'白雪姫'のニックネームもある。DJネームは、大好きな加山雄三から頂戴、

インフィデル
(25AP・2690 CBS/ソニー)



久々に故郷ニューヨークでのレコーディング。

2年の沈黙を全開にしてのNEWアルバムは、いきなりレゲエのリズムで始まる。パーソネルにスライ&ロビー、ロンウッド、ミック、ティラー等が名を連ねている。

もう、針を落とす前から興奮でドッキドキ‼

ボブ・ディランって、やっぱりすごいよね。

60年代70年代とその時代の注目を集め、そしてそれに答えてきたけど、80年代もこれで決まったね。

ウワサ先行のデビッド・ボウイ、フランク・ザッパなどのプロデュース説は、気心知れたマーク、ノップラーとのコンビで一件落着です。

ディランはこう語っている。

"今の音楽は魂の抜けたコマーシャル。機械が多用されているけど、それじゃ人間の心の深みがない。誰もいない家庭のようだ"――ってね。

さあ、ディランで酔えるかどうかは君の心が決めること。

ハーツ・アンド・ボーンズ
(P-11436ワーナー)



いつも、いつまでもロマンと魂を大切にする人たち……この人もそうね。

昨年は日本全国にS&Gブームをアゲインした。残念ながら前にお伝えしたS&Gとしてのニューアルバムは、来年になってしまいそうだけど、その前に**ポール・サイモン**がソロアルバムを先行到着させて来ました。

前作ワン、トニック、ボニーはサントラであったからして、その前々までさかのぼれば"時の流れに"から8年ぶりの……ということになるのだけれど、時流れて……も変わらないネ。

メロディアスで音がキラキラしてて。だけどサ、ディランを聴いて、ポールを聴いて心磨こう――とまではいわないけどサ。聴いているとやさしくなれるアルバムって最高だよね。

ウン、イイッ。♬〜♬〜♪

地獄の回想
(28S・1[illegible]ーポリスター)



ガラリと変わって見知らぬ4人の男たち。だけど"舌"になんとな〜く見覚えがあるんだよね。そうなの、ナーントあの**キッス**が、10周年記念ってわけでもないんでしょうが、化粧を落として素顔で登場したのです。サア、これだけでも、レコード屋さんに出向いても損はないというものヨ。

昨年の全米ツアーから加わったヴィニ・ヴィズ・ヴィンセントを迎えての新生キッス。

チャートはただ今全開上昇中。

しかし、シモンズは、あの舌でわかるけどサ……なんとなく

…やっぱり時間がかかりそっ!!
慣れるまで。
来年はもう一度、ぜひぜひCOME ON キッス。武道館公演を実現してほしいネ。その時はやっぱり化粧してほしい!!



シナリオ
(25AP-2705CBSソニー)

ところで君、アル・ディ・メオラに挑戦してみる?今までにないアル・ディ・メオラを聴きたいって人におすすめ。これまで、あまり使わなかったエレクトロニクスを駆使して、全体の音作りを大切にしての意欲作。
ジェネシスの親分フィル・コリンズやクリムゾンからビル・ブラックフォード、トニー・レビンが参加していて楽しめるよ。
2曲ほどギターコピーなんかもつくかも知れないから、練習次第で君もスーパー・ギタリストの仲間入り?



デビュー
(C25Y0057キャニオン)

新人では、ちょっと耳についたビッグ・ビック。ダンサンブルなポップロックを聴かせるメンバーは4人。バニー・マニロウのバック参加をしていたのだけれど……という となーんとなくバニーと同一系を想像するでしょ。
ところが、ちょっと異なるんだよね。私はこの詩心好きよ。豊かな感性で、おもしろいあがりです。アルバムタイトルも、ズバリそのもののデビュー。



悪女
(C25Y0058キャニオン)

一曲、女性会話でシルヴィ・バルタンが参加しているけれど、そのシルヴィのみごとなブロンドヘアー、おもわず触れてみたくなる"いい女"のジャケット。
パリ録音ついに完成——でシングルは中島みゆきの"悪女"。
フランス語の悪女ってなんだかやさしい悪女になっちゃうね。日本には来年春、来日しそうです。



あの娘
(7A0325キャニオン)

そして、その悪女の御本家、日本のヒットメーカー中島みゆきも、一年ちょいぶりのマズはシングルってな具合。
相互からめて話が進んできちゃう。
レコード会社も考えてるネ♪



ビリー・ヴァー
(P-11398ワーナー)

さーて、どっちに話をもどそうかな。ヒットメーカーでつなげるならシック。
このコンビにお願いしたいって人はたくさんいる。ひく手あまたのプロデュースコンビ、ナイル・ロジャース&バーナード・エドワーズのプロデュースです。
いつも斬新な音作りで、アダルト好みのオリジナルを持って来る。
おもわず一本がリズミング。俺らは風の子 シック♪〜シック♪さあみんなで踊ろうぜ!!



ジャイブ・ジャイブ
(ALR-28052アルファ)

邦楽では、一番人気のカシオペア。全面にビートが出て来て、従来のカシオペアサウンドからは、異色の仕上がりを見せた。
ロンドンはタウンハウススタジオでのレコーディングアルバム。
内容も、ジャイブジャイブしちゃいそうなカシオペアに、ひとつの区切りがつくかも知れない、貴重なアルバムになりそう。予感、ピタッ!! よ。カシオペア・ファンなら必買のこと。



ロマンティックガイズ
(MOON-28013)

そして、ちょっと渋めのシャキシャキギターは、芳野藤丸セカンド。藤丸さんも、LA録音なんだよ。
この人の声って、なんだかホッとやすらぐんだよね。
だから個人的に大好きなの。じゃまにならないアルバムでサ。
君も仲間に入る? 藤丸さ〜ン!!



ウインター・ワンダー・ランド
(28P-63ポリスター)

お次はネ、HAPPYバースデイTOユーが私と同じなの。12月24日(覚えておいてね、もうすぐなの)!! それがいいたくってここに紹介しちゃうんだけど伊藤銀次、どうやら今回はウインター・バケーション。冬休みを楽しく!!ってことのようよ。サブタイトルは"皆様、レコード買ってくれてありがとう"。
ジャケットは見るからに、ウワー銀ちゃんの——って感じでこの人の性格がでている。楽しいんだよね、いつも。
そしてレコードを取り出しますと、これがまたあざやかーな私好みのオレンジなんです。
見てるだけでもクリスマスパーティになりそうな銀ちゃんレコードです。



セッション・グランプリ
(DSF-8016ディスコメイト)

最後に、邦楽玄人好みは、6人のバンドリーダーが集まってのこのアルバム。
つのだひろ、ペッカー、鳴瀬喜博、山岸潤史、契慶一、ラッキー川崎、本多俊之——これはもう聞くっきゃない白熱ライブの再現であります。ゴッキゲーン!!
なお、オーラス。そって隠しておきたい今月の私の愛聴盤はデミスのフォロー・ミー(フィリップス28PP-66)
自分のレコードライブラリーに、自分なりの本物を見つけてるって人にスイセンします。
私の感性と一緒するなって思う人はぜひ聴いてみてくださいね。
それでは Have good dream bye bye

朱美

〈朱美からのプレゼント〉
たいしたもんじゃありませんが、このコーナーを愛読の皆さまに、"84年朱美のポスターカレンダー"をプレゼント(20名)します。住所・氏名・自己紹介などを書いて、
〒160新宿区北新宿4の1の12
山加朱美後援会会長 斉藤益弘
まで、おはがきくださいね。

INTERVIW



中津川純子の るんるんインタビュー

プラスおじゃま虫



いんたびゅあ なかつがわ じゅんこ
年下のひと（フジTV系）、御宿かわせみ（NHK）、火曜サスペンス（NTV系）などのテレビドラマや舞台で活躍中。「キミのお姉さんだと思っていろんなことを聞いてほしいの。何でも答えちゃうわよ」

〝キリンのビヤ樽〟のコマーシャルで、アッカンベーをした美人が杉かおりちゃん。〝おなご出てこい〟の要望に、ごとおじょお――っとなったわけです。ハイッ。

――やっぱりね。アッカンベーのコマーシャルが、杉かおりさんがね、世間に名の出るきっかけとなったと思うんだけど、オーディションでアッカンベーとかしたわけ？

かおり オーディションは水着だったんです。

――あんな衣装なのに？

おじゃま虫 ぜんぜん違うね。

かおり どこが水着必要なのってね。

――ほんとほんと。

かおり オーディションに1時間早く行っちゃったんですよ。まだだあれも、審査する人もいなくて。

そしたら、〝しょうがないなそれじゃ早くやるか〟とか言われて、皆が来てくれて、1時間早くひとりだけ勝手にオーディションしてもらって……。

帰るころになったら応募の人たちがゾロゾロと来たゾロんですよ。

おじゃま虫 そいつが良かったんだよ、ひとりだけのオーディションが！

――強烈な印象を残したのよね、きっと。

かおり けっこうプレッシャーかからないで受けられましたね。

おじゃま虫 皆と一緒だったらアガったりして。

かおり そうかもね。

――それにしても、あのアッカンベーは最高よね。かわいいしすてきだし。

かおり でも友達に言われましたよ、〝テレビ見てる一般大衆に向かって何だあれは！〟って。

――しかたないわよね。本人の意志じゃないんだもの。

かおり そうですよねーっ。（とても力を入れていたのダ）

――あと、ドラマもあったわね、胸キュン探偵団の主演とか。どうだった？

かおり 主役で、出ずっぱりだったんで、はっきりいって大変だったですよ。

真夏でロケは炎天下でしょ。もう滝のような汗で。すごい苦しかったんだけど、あとで見るとよかったなと思って。

――その時の失敗談とかは？

かおり ありますよ。テイク13てのが（よーするに、撮りなお



杉かおり（本名／杉山かおり）
昭和39年12月22日生まれ。東京都出身。158・80,58,84。趣味は意外にも読書と映画鑑賞。十朱幸代が好きという18才。テレビ朝日系「ぶったまビーブー」の司会に乗りまくり。12月10日発売の新曲「黄色いスタジャン」とLP「素顔のままで」でがんばりまくる予定。

しが13回ってこと）。

でも、あたしひとりがやったんじゃないですよ。柳沢慎吾クンと録音部も。

その時、あたし長ゼリフプラス動きがあって、最初セリフがつっかえてできなかったんです。

そして次が慎吾クンなんですよ。〝オレにまかせろ〟って思ってたんですって。

あたしがセリフ全部いいきって、〝あとたのむよ〟って思ったら、今度は慎吾クンがすっかり忘れててパア。

そのくり返しでようやく2人とも終わってカットになったら、録音の人のマイクが出ててリテイク。1時間半もかかったんですよォ。

最悪でしたね、あれは。

――歌は8月にデビューでしたよね。〝夢見るレイントリー〟で。

かおり 自信がないんですよ、歌のほうは。

――それがどうして？

かおり けっきょく事務所の方針なんでしょうね。いきなりいわれましたから。

――いきなり？

かおり いきなりですよ。〝かおりレコーディングするからな〟って。

自分は女優になると思っていたから、レコーディングするといわれたときは、アゼンとしましたね。

その日、お母さんに言ったら〝えっ、あんたがレコード出すっ？〟って驚かれたりで。

小さいときから、かおりはオンチだオンチだって育って来たから、自分でも歌はヘタだと思ってましたしね。

だから、ただアゼンとしましたね。

――アゼンとして抵抗はしなかったの？

かおり レコードは女優としての前提で出すことにして、レコーディングのときは技術さんにまかせて開き直って声だけ出して来ました。

――じゃ、今後の目標としては女優さんになること？ でも、今、司会やってるでしょ、山本晋也監督と。そっちの方は？

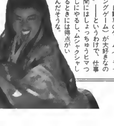
かおり 今18でしょ。いろんなことやってみようと思ってね。自分に合ってるものを探す時期として。

――10年後には、女優杉かおりでありたいわけね。

かおり 100パーセントそれです。地でない部分を見せる、お芝居がやりたい！

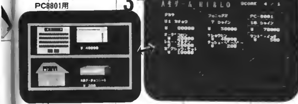
18才にしては、そしてイメージからくるものからは、意外にしっかりさんのかおりちゃん。ぐわんばってるね。

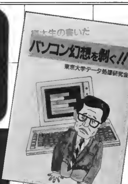
ps 〝自動車のゲーム（ドライビングゲーム）が大好きなのよ〟――というわけで、仕事合間にはしょっちゅうヒマつぶしにやるし、ムシャクシャしてるときには得点がいいんだそうな。



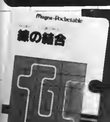
BIGプレゼント!

ハイアンドロー(タカラ) 3名
PC8801用



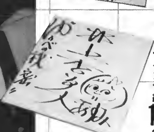


パソコン幻想をはぐ!(東京経済) 5冊



線の結合(王様のアイディア) 10名





井上杏美サイン色紙 10名



杉かおり・サイン色紙 10名

山口朱美・ポスターカレンダー 20名



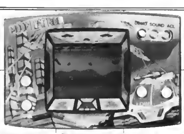
タングル(王様のアイディア) 10名

フォゾン・ポスター(ナムコ) 10名

ターボマグナム(タカラ) 1名

AMライフ(NO.12)

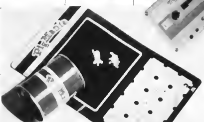
●さてー。今回も、どうおーんとプレゼント。応募もあってまーす！



○ムーンパトロール(学研)3名



○トロピカルエンジェル・サウンド・カセットテープ(アイレム)5名



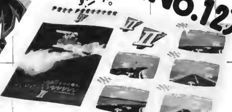
○ビッグマニア(王様のアイディア)10名



○チョロQダグラム(タカラ)6名



○トロピカルエンジェル・ポスター(アイレム)10名



○ポールポジションIIステッカー(ナムコ)10名



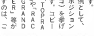
○対決悪魔超人(バンダイ)3名



○デーモンルーレット PC8801用(タカラ)3名

●応募はとじ込みハガキまたは官製ハガキでどうぞ。宛先など詳しくは95ページ参照。

AMライフ情報局



COPYに怒ってるんだぞ〜。

●皆様は今のこのアミューズメント企業について、こんなものでいいでしょうか?たとえばコピーゲームの問題です。
代表例として、ポールポジション(ナムコ)を挙げてみます。コピーとして「TOPRACER」や「RACER」「GRAND RACER」等がありますのは、ごそんじでしょうが…こんなことをしてもよいのでしょうか?本誌でも大きく(?)とりあげていますが、僕はまったくゆるせません。いいんですか! ポールポジションは、なんと3年もかけてつくってるんですよ。それをプログラムや回路パターンを、こちょこちょといじってコピーをつくる。こんなことがあっていいのでしょうか? 企業側は、もっと積極的になるべきです。そして僕等は断固として、コピーゲームの排除に努めるべきだと思います。
大人は言います。「TVゲームは不良の元、なくすべきだ」と。しかし、それはちがいます。僕等がタバコをすったりするより、もっといいものだと思います。それに、ビデオゲームは〝不良の元〟ではありません! 心を豊かにし、友達の輪をつくる機械です。そりゃお金はかかりますが……。しかし、あえて言いたい! 大人はもっと子供の気持ちをわかってほしい! 僕がこんなにもゲームに夢中になれたのはナムコのおかげです。
皆様! いまこそコピーの問題について、ビデオゲームの再認識を考えてみるべきだと思います。乱文、乱筆ではありますが、これを読んでの感想をお送り下さい。(とくにTampaの方々)

〒807福岡県遠賀郡水巻町頃末ー104ー2清川方namcoLーFE宛

●以前「ゼビウスのコピーがついに出た!」とお便りがあり、画面がきたないとかいろいろありましたが、(たしかバトルズと言っていましたが)そのバトルズは僕の見たゲームセンターのバトルズとはまったくちがいます。僕の見たバトルズはゼビウスそのもので、プログラムに何の手も加えてありません。強いて言えば画面が長くなったこと、音が大きいことだけです。ソル、旗の位置も全く同じです。同じコピーなのになぜこんな差が出るのでしょうか?

長野県/平瀬敏幸

●ぼくはゼビオスについて怒りたい。あるゲームセンターでゼビオスがあった。ぼくはこれがゼビオスだと思っていた。それは実に簡単で2、3回やっただけで10万ぐらいいってしまった。ところが友達にコピーといわれて、ぼくはショックをうけた。そして友達の紹介で本当のゼビウスをやってみた。そしたらとてもむずかしく2万ぐらいしかいかなかった。ぼくはもうそれいらいゼビウスをやっていない。ぼくはコピーを作るのは断固反対します。ですから本物にはJISマークみたいなものをつけてほしい。

千葉県/越智昭夫

●COPYについて少々、井田クンへ……。ぼくはAPPLE IIのユーザーです。マイコン通の人ならAPPLEならCOPYとピンとくるのではないでしょうか。APPLEにはCOPYするためのソフト、ハードが出回っています。ハードならCRAZY CARD、WILD CARD、ソフトならLOCKSMITH、COPY II PLUS等があります。きっとVIDEO GAME界でもこのようなものが出回っているのではないでしょうか。これらのことを考えますと、COPY防止より、告訴等を考えて、会社をどんどんつぶす方がいいのでは、とぼくは考えます。

千葉県/山野洋幸



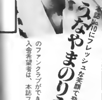
カセットテープ〝トロピカルエンジェル!!プレゼント!

今、上のステッカーのあるお店で〝トロピカルエンジェル〟10万点以上マークしたプレイヤーに、アイレム特製「トロピカルエンジェル」テーマ曲入りカセットテープをプレゼントしています。これはAMショーで流していたオリジナルテーマ曲です。全国で限定五百個、先着順です。
なおAM読者には特別に5名にプレゼントします。

吉野コレクションを大大的にプレゼントしちゃう!

吉野コレクションとは? ってな人にお答えしましょう。これは〝ザ、ビデオゲーム、ディクショナリー〟といって、吉野君が集めたビデオゲームのカタログ。なんと、なんと97点もあるのです。〝マッピー〟〝ドンキーコング〟〝ゼビウス〟〝ポパイ〟などなど。もうお目にかかれない古いゲームや、最近のゲームも盛りだくさん。これらはみんなコピーなんだけど、これを1刷持っていれば、あとはな〜んもいうことはないよ。
友達には自慢できるし、1人で見ていたってあきないし、そう、君の〝思い出の1ページ〟ぬあ〜んていうのもいいよね。五年たって〝ザ、ビデオゲーム、ディクショナリー〟を見る。なつかしいと思い、ページをめくっているとナツカシのビデオゲーム。あ〜僕はこの時高一でこんな友達や、こんな事件もあったなー。なんて思い出すかもしれない。なかなかロマンチックだね。これを今月の読者諸君達、3名様にプレゼントだ。
〝ザ、ビデオゲーム、ディクショナリー、どしてもほしい係〟まで送って下さい。

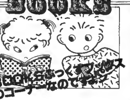




本誌No.10にフレッシュな笑顔で登場した うなやまのりえちゃん

のファンクラブができました。入会希望者は、本誌ファンクラ

BOOKS



どおくしょの秋ももう過ぎ去ったむかし。でも、夜の長いのはまだまだこれから。なら、たまーにはどおくしょでもしてみっちっち。これ新しいギャグやねん。



東大生の書いた パソコン幻想を斬く!!

うまく使えば、マイコンほど便利なものはない、なのに、マイコンがほとんど使われていないのか――パソコン狂騒曲に一石を投じる一冊である。

第一章では、BASICでは何も出来ないと題して、BASICについてのあれこれ、特にBASICがいかに必要ないかが説かれている。続いて第二章で、この本の本論ともいうべきアプリケーションソフトの説明。題してアプリケーションソフトがマイコンの生命。マイコンを使うには、いかにアプリケーションソフトが大切かということをコンコンと説いている。

その他は、ま、どうでもよろしい。しかし、今までのパソコンに対する幻想がいかに大きくかつ支障になっていたのかが、よーくわかる一冊だ。

東京大学データ処理研究会／東京経済／980円

読者10名へプレゼント



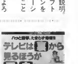
テレビは裏から見るほうが面白い

――現職ディレクターが覆面で明かす「見られたくない、知られたくない」話が満載。

視聴者には見えない、ドラマの中のもう一つのドラマの初公開や、ウソとヤラセの連続のスペシャル番組、スターをめざす歌手のモーレツぶりがわかる歌謡番組の舞台裏など、これを読めば、テレビの見方が180度変わるし、話のネタにも最適ってワケだ。

●久米宏とタケちゃんマンがタブーを破る●たった数10秒のために台湾までセミとりに●泉ピン子のギャラはなんと榊ひろみの10倍●新人賞の裏を知ったら涙なんてドッチラケ……ずえったい興味ある内容だね。

えーっ、筆者がダレだかバレたら厳罰は必至なのだそーで。飾り職人グループ著／21世紀ブックス／750円



コンピュータが死んだ日

――198Y年1月8日、世界最大級のマンモスコンピュータが、何の前ぶれもなく爆発した。東京湾コンビナートの自動機能はすべて停止し、"第2次関東大震災"が起こった。一匹狼の情報システム・エンジニア白城摂也は、この大惨事で重傷を負った愛児の仇を討つため、真相の究明に乗り出した。だが、恐るべき謎に迫りかけたとき、大阪のマンモスコンピュータも発狂し始めていた――。

1972年1月に書き下しで出版されたものの文庫版だが、10年前に書かれたにしては新鮮で、かなりの迫力だ。

実際にコンピュータで管理が進むなら、起きうる題材の、戦慄をおぼえる近未来パニックSF小説。

石原藤夫著／徳間文庫／380円



FENまるかじりブック

FENは、ある意味では若者のステイタス。極東放送なんていっちまうとなーんかそっけなくってつまんないが、FAR EAST NETWORKならヤングの胸にぐっさり――というのも何かファッション的でおもしろくもない。

しかし、リスナーならずともFENをちびっとでも知ってたほうが、キョーヨーのはじっこぐらいは見せられる。で、この一冊。

内容は、システム、DJ、番組の紹介、日常語カタログなどで、読み出したらやめられない止まらないおもしろさと新発見の連続。ほんと、まるかじりできる一冊だ。

FEN研究会編／二見書房／630円



ラジオのドン詰まりアニメトピア 表から裏からこんばんわ!

"この本は、決して立ち読みに値するような本ではありません"と前書きにしたためてある。

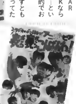
"人前で大胆にも、こんな本を読んでいるようでは、君の、そしてあなたの将来は、残念ながら、あなた方のご両親程度のものでしょう。それ以上は望めません"なんて続いているのが気にいった。

この本、ラジオ大阪と文化放送で、日曜夜10時からオンエアされている、ハチャメチャの生番組のウラとオモテが恥ずかしげもなく書かれているギャグ本。

番組開始から現在までがすべてマンガチックなスタッフの告白などなど、内容紹介はしないほうがケンメイのよう。

立読みしないで買って帰ってコッソリ読んでみようぜ。

近代映画社／980円



プ係へどうぞ。

■つなやまのりえ(14)

172・85・62・90／趣味はバスケットボール、漫画を描く、歌を唄うこと／東京宝映劇団出身。

「今、勉強中です。来年後半から大型デビューの予定。皆様の応援をお願いします」

のりえ

FISHING それぞれの季節の

釣魚のウンチク話

第1話

講釈師/笠置一竿



今回は、秋から冬にかけての海釣りの魚について話をすすめてみよう。

ところで、毎回そうなのだがこの雑誌で釣り魚のこと、つまり魚の釣り方を書いたところで、発売されるころには最もいい釣りタイミングを逸がしてしまうことが多いようだから、今回からはそれぞれのシーズンの魚に関するウンチク話でページをすすめていこうと思っているのだが……。

さて、その第一話の今回は、夏から初冬にかけてのハゼ、秋一番の釣り物のイシモチの話である。この両魚、江戸時代の頃から釣りの対象として人気のあった魚である。

――ハゼ

実はハゼ釣りのシーズンインは、七月というのが本当かもしれない。

釣りの専門雑誌やスポーツ新聞の釣り欄などには、各地のハゼ釣り情報が七月になるとはんらん始めるのが実情だ。

しかし、この時季に釣れるハゼは、前の年の和に生まれた小ハゼばっかりで、釣趣にとぼしいという釣り人が多いようである。

この小ハゼのことを特にデキハゼ(出来ハゼ)と呼んでいるが、五センチぐらいの小ささの魚を釣るには、あまりにもいたいたしいのではないだろうか。

このあたり、釣りマスコミのあり方を疑問視する人が少なくないようである。



ハゼを釣るなら、やっぱり九月から十二月が一番である。この頃になると、小さかったハゼたちもエサをいっぱい食べたために八センチから十センチぐらいに育っていて、ブルブルッとくるあの魚信の心地良さも、それに食味も最高状態になっているのだ。

「秋サバは嫁に食わすな」というのと同様に「秋ハゼの洗いは嫁に食わすな」ということわざもあるくらいで、この時季のハゼはどうやって食べてもうまいものである。

しかし、嫁っていうのは損なものであるなとつくづく思ってしまう。なんせ、いじわるされるときに、いつも登場するのだから……。

「季にあらざる魚を釣らず」という言葉が釣り人の間ではよく使われるが、まったくそのとおりだと思うのが、七月頃の新聞に出ているハゼのかわいそうな姿だ。

――イシモチ

頭の中に石のように固い肉塊があるために、イシモチという名前になったらしい。だから漢字で書くと「石持」である。

「石もちといえども軽い魚なり」ということわざは、もしかするとヘソマガリが作ったものかもしれない。

この仲間にニベというのがいるが、ま、見分けようとして簡単に見分けることができないから、イッショクタにして見てもいいだろう。

無愛想でとりつくしまのないことを「ニベもない」というのは、この魚が語源である。

江戸時代、大奥の奥女中は窮屈な仕事なので志望する娘が少なかったそうだ。そこで、このニベの刺身を食べさせると、その美味につられて奉公する気になったという。つまり、ここまでくれば承諾したも同然で、今さらグチを言ってもはじまらないということから出たのだそうである。

ところで、グチを言ってもはじまらないはずのこのイシモチ、ニベだが、釣り上げたときに、「グッ、グッ」とグチのような声を出すことがしばしばある。おもしろいことに、そんな鳴き声からグチと呼ぶ地方もあるのだそうである。

なんでも法律相談

●答える人 弁護士高橋ゼンセイ



自己破産制度について

■質問■

私は中小企業の商社に高校を卒業して以来18年間勤めて居ります。月収は手取り約23万円で、3年前にローンで自宅を持って居ります。

月々のローンの支払いは7万円で家族は私共夫婦と小学校一年と四才の二人の子供が居ります。

一年前に会社の同僚と海外に旅行し遊びを覚えてしまい、その後サラ金からお金を借りては遊びをするようになってしまいました。

現在のサラ金からの借入総額は三百万円になってしまいました。毎月の利息の支払いだけで月十五万円にもなり私の収入からはこれ以上支払いを続けることが出来ません。

私は、深く反省し、何とか家族に迷惑をかけないように解決をしたいと考えて居りますが、良い方法があったら教えて下さい。

■解答■

自己破産制度

御質問の場合、会社が債務負担のために破産をすると同様、個人の場合にも破産法の手続きにより、自己破産の申立をすることが出来ます。

破産申立をするのには、破産原因が必要ですが、質問者の場合には収入も少なく、資産といえばローンによる自宅以外に無いようですので、支払い不能であることは明らかであり、申立の要件は備わっていると思います。

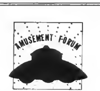
破産申立の手続き

自己破産の申立は、債務者本人の住所または、居所を管轄する地方裁判所に対して行うことが原則です。その際破産原因である支払不能の状態が存在することを記載した申立書を提出しなければなりません。

その他に住民票、戸籍謄本、債権者一覧表、財産目録、報告書を添付することになります。そして、地方裁判所は提出書類、債務者の審尋を得て破産原因があるか無いかを判断し、破産原因があれば破産宣告の決定をします。

破産宣告が為されれば、破産管財人が選任され、破産管財人は破産者の財産を管理処分し、破産債権者に債権額

もう冬休みは近い。旅行でワイワイ。1人でキャッキャ! (プレゼント付)





➡ タマタマゲーム ¥700
●タマタマにタマを入れ、オッパイに大タマを入れる。暗くひとりで遊んでいるキミ!ほれよだれが。



⬆ 戦国時代 ¥1,000
●歴史的な背景をもとにしたスライディングパズル。武将の駒を動かし秀吉に天下統一させようぜ。もし10分[illegible]、頭脳は秀吉なみだったりして。



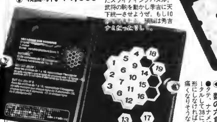
⬅ ピッグマニア ¥1,200
●フタがサイコロ、サイコロがブタ。ブタの着地で点数を争うのだ。キミも願いをこめて!エッ ブタなった? それはザンネン。

プレゼント10名



⬅ 線の結合 ¥480
●盤上には、正方形と長方形の2つのパタ[illegible]、こいつを一本の線でつなぐのだ。頭の中でよーく考えようぜ。

プレゼント10名



⬅ 数の六角形 ¥480
●タテ、ナナメ15のラインをトータルして38に。なおかつ6角形にしなければならない。頭の痛くなりそうな頭脳ゲーム。



➡ タングル ¥1,500
●曲げて、曲げて、あれっ。何がなんだかわからんのがこれ。工夫しだいでインテリアにも。目をまわしちゃあ、いけませんよ。

プレゼント10名

に応じた比例配当をすることになります。

同時廃止の制度

破産宣告の時点において、破産者の財産が少なく、破産手続きの費用を出せないと認められる時は、破産宣告と同時に破産廃止の決定が出されます。このことを同時廃止の制度といいます。

質問の場合、自宅の価値がきわめて少ない場合には当然同時廃止の決定が為されることになります。

なお、破産法によれば裁判所の免責決定によって、破産債権者に対する残余債務の全部についてその責任をまぬがれることは出来ますが、免責の申立てにより、常に免責決定を得ることが出来るというわけではありません。その免責不許可事由のなかには浪費賭博等で著しく財産を失なったり、負債をつくった場合があり、このような事由があれば免責を受けることが出来ません。従って、サラ金による自己破産申立の場合、免責決定を得られない場合があるので注意が必要です。また、免責決定が得られてもその効果は保証人には及びません。

破産者の受ける不利益

破産による不利益として、特記すべきことは㈠管理処分権の存失、つまり破産者は破産宣告の時に持っていた財産を処分出来なくなり、その処分は破産管財人に委ねられます。㈡居住の制限、つまり破産者は裁判所の許可が無ければ居住地を離れて転住又は、長期の旅行をすることが出来なくなります。㈢公法上の資格制度、つまり破産者は弁護士、公認会計士、公証人、司法書士、弁理士、税理士等になれません。ただし、選挙権、被選挙権等の公民権は喪失しません。㈣私法上の資格制限、合名会社、合資会社の社員は退社事由となり、株式会社の取締役、監査役については退任事由となります。

結論

サラ金の取り立てはきびしく、一つの社会問題になっており、家族の生活もおびやかされることが予測されますので、質問者の場合破産手続きの制度を利用することは、大いに効果のあることと思われます。

LETTERS



おたよりコーナー

●ゲーム名をカタカナから英語へ変えてほしいのです。細かな発音という点で違うし、ゲームは決してカタカナを映しません。これは希望であって、メーカーが正式な名前として取り入れているかもしれないので。

ジョイスティックは、みなさんはどんなにぎり方をしていますか。ぼくたちの間ではみんな違っているので何もいえません。プロのにぎり方を教えて下さい。

兵庫県／山本 博

●突然ですが、中森明菜が出てくるビデオゲームって知ってる? 知らないでしょうね。答はスクランブルエッグ。ぼくはこのゲーム好きじゃない。1面クリアに手間がかかり過ぎるから。でも、一つだけ気に入ってるのは、赤ひよこ。あの口の半開きになっているところが、たまんない。だからぼくは、この赤ひよこを「ひよこの明菜ちゃん」とひそかに名づけている。(別にぼく明菜ファンじゃないけど)

それから、田原俊彦が出てくるゲームもあるよ。それはDECOのスケーター。あのピエロは恐らく彼を意識している。折も折、彼が「ピエロ」という曲を歌っている時に出たからよけい心に残っている。同様に、近藤真彦はボールポジションで、松本伊代はツタンカームの面で、早見優はウォータースキーのボーナスステージの女の子という風に、ビデオゲームのキャラを実在の人物と結びつけてみても面白い。大学2年にもなって、こんなことを考えてる自分は、はっきり言ってアホです。今度このAMライフでも「ビデオゲームキャラクターそっくりさん大会」なんてどうかと思います。たとえば、マリオ&ルイージーとか、エレベーターアクションのスパイ君とか、マッピーとかのそっくりさんて、けっこういるんでない? ちなみにぼくはポンポコです。

大阪府／久山浩樹

●8・9合併号の世賀南無子さんの意見大賛成です。先日あるところに基板の価格等を問い合せたところ、ジャンピューター2万円、平安京エイリアン8千円、ギャラクシアン8千円、ドンキーコング1万円、ドンキーコングJR1万5千円、スクランブル1万円、パックマン1万円、プロテニス1万円、ディグダグ1万5千円、クレイジークライマー1万円、リバーパトロール9千円などです。これらのものはある程度の電気工作技術があれば簡単に基板を取りかえることができます。どうであれビデオゲーム機を自宅に置きたい人はたくさんいるのですから、メーカーの方や業者の方の理解を一日も早く得たいものです。

北海道／酒井啓弘

質問箱

●namcoのパックマンは(PUCKMAN)で、スーパーパックマン(SUPER PACMAN)や、パック&パル(PAC&PAL)の、パックのスペル(PUCK→PAC)はどうして変わったのですか?

福岡県／増見康彦

※これは、アメリカへの輸出する関係でそうなったそうです。アメリカでは、パックマンのキャラクターは大変な人気で、ゲーム以外にもキャラクター商品がたくさんあるそうですが、最初パックマンを輸出した時、そのPUCKMANというスペルが、アメリカ人にとっては変なものを連想させるので急きょPACMANに変えたそうです。

●スペシャルフラッグの5ヵ所目が知りたい宮城の高橋クンへ。5ヵ所目はナスカの地上絵の下の所、それぞれ水平に出る。それ以上あったらぼくも知りたい。

群馬県／相沢勝義

文通コーナー

●全国のゲーム好きの皆さん、私とゲームの話などをしましょう。男女とわず。

〒976福島県相馬市石上字南蛯沢669　丹野康生

●TAFマイコンクラブに入りませんか? 当方、マイコンだけではなくビデオゲームやマンガ等、遊びの世界! を追い求めています。現在会員数も100人近く、毎月一回会誌を発行しています。とにかくなんでもやろう!というクラブなのです。入会してみようかと思った人は下記に入会案内請求の手紙下さい。

〒731-01広島市安佐南区安古市町東野1486品川賢枝子様方　TAFマイコンクラブ

売ります買いますコーナー

●ATARI2800ビデオゲーム、カセット4本付き(ベースボール、ミサイル総司令部、フェニックス号、プラネットパトロール)を1万5千円～2万円で譲ります。連絡は電話か往復ハガキで! 買ってくれ!

〒444-11愛知県安城市姫小川町姫84　TEL0566(99)-1883　都築博幸

●APPLEII用のソフトテープを1GAME-500円で売ります。詳しくはTELにて!

0472(32)0505

●売りますシャープMZ-2000+グラフィックボード+ソフト数本(ドアドアもあるよ)で8～9万円。またNECPC-6001+PC-6006+ソフト(パックマン)を4万円

〒226横浜市緑区鴨居町1241-6　井坂正洋

●"ゼビウスの本" その他ゲームに関するものなら何でも買います。まず連絡を!

〒761-01高松市高松町1192　山本新治郎

●各ビデオゲームの豆本1冊800円以下で売って下さい! まずはハガキをぼくに下さい。

〒733広島市西区古江東町20-21-201　松山哲哉

交換コーナー

●ディグダグ豆本とNG創刊号両方お持ちの方。ぼくの「ゼビウスの本」少々キズアリと交換

〒350-13狭山市入間川1538-15　鈴木逸生

●AM読者の法邑裕治クンへ、PDLEPOSITIONの豆本(青春を語る38章)とDIGDUGの本(ディクショナリー)を譲ります。

〒630奈良市七条町国立西奈良病院S2内　吉野嘉哲

●売りますシ

今月の腹立ち話

この前、ボクはMr DOをやっていた。スコアは16万とチョッとだったけど、それでも今までは、最高だった。すると、突

然プツンと電源が切れてしまったのだ。原因は、隣りの高校生のイスにゲーム機のコードが、引っかかったのだ。わあああの高校生がにくい…『いいたい放題』こら—!! うちの学校!! なんでゲームセンターに行っちゃ行けないんだ。頭の固いイモ教師どもめ(本当は行っているけど)

福岡県／那武子意人

●ルポ1

兵庫県川西市のジャスコ川西店屋上のプレイランドには、タイトーオリジナルインベーダー、ギャラクシアン、初期の二人でやる野球ゲーム・ナムコが出した、ピンボール+ブロックくずし・タイトーの初期のレーシングゲームがいきている! 伊丹のジャスコのプレイランドは、フリスキートム、パックマンがあります。

ps 川西のジャスコには、風船割りが一回10円でありました。

●ルポ2

我が町の"後楽園"とゆー、パチンコ屋のフロク的ゲームセンターでは『ゼビウス』や『チャンピオンベースボール』がいそがしそうに働いている。反対側で、タイトーのスペース・インベーダーのオリジナルアップライト。ユニバーサルのギャラクシーウォーズのオリジナルテーブル。アイレムの帝国の逆襲のPCGだけ、オリジナルのテーブル。ナムコのキング&バルーンのオリジナルテーブル。コナミのオリジナルビデオハスラーのテーブル。などなど(もっと古い、ナムコの戦争ゲームもある)がさみしそうに置かれています。しかし彼らはエライ! ゲーム料金まで、当時と同じ百円なんだもん。

神奈川県／佐藤勇伸

♡ヒットゲームについて

今までの人気ゲームで比較的最近のをあげてみると、共通することは、うまくなれば長時間遊べ、ただひたすら難しくなり続けるわけではなく、時々息ぬきのできる容易なところがあるということである。DIGDUGはパターンはパターンをたてやすい面があるし、GALAGAはチャレンジングステージやその前の面の攻撃がゆるくなるし、PENGOは16面をクリアすれば1面にもどり、MAPPYは14面をクリアすれば、またやり易くなる。XEVIOUSは16面(エリア)が、とびぬけて難しく、7面(エリア)に帰ればホッとする。TIME PILOTも2001年が一番ハードだが、そこをクリアすればなんとかいける。

次に人気不足だったり、いやがられているゲームをあげると共通することは難易度が高いことだと思う。TIPTAPは上手い人は何十万、何百万といくが、普通一万点でハイスコアだったりする。BIO-ATTACKもつまらないうえ点数が取れない救いようのないゲーム。

FRONTLINEも苦手とする人が多いし、CHAMPION・BASEBALLは皆さんもゲームセンターでいらついている通りだ。POPEYEはゲームセンターでは空いていることが多く人気は今いちだ。

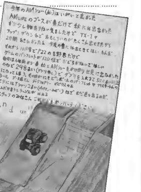
さて人気ゲームMARIO BROTHERSと今いち人気のないPOPEYEは同じ任天堂の製品だ。僕はこの2つのゲーム自体の楽しさは似たようなものだと思う。ある仕事をやりとげていき、しだいに難しくなり、あるところまでいくと強力な敵が現われそれが続くということだ。それはM・Bの時はスリーピースにつらら、POPEYEの時はガイコツだ。しかし人気の差は、強敵が現われるまでの時間、あるいは点数の差だ。前者は10何面で現われその時点は10何万いっている。後者は早くも4面目で現われてその時は4〜5万だ。任天堂としてはグラフィックをわざわざKing Features Syndicateに頼んでまで作った製品が人気今いちだというのはちょっと辛かったのではないだろうか。

僕はPOPEYEのLEVEL2にあたる面でガイコツよりやさしい障害物を作ればもっとヒットしたと思う。やはりこちらとしては、大枚百円を使うのだから長続きし、点数が取れるものがいいのだ。

それでこれを心得ているメーカーはナムコとしかいいようがない。この会社の製品は僕らのことをよく考えてくれ、目標を与えてくれるのだ。「この面を越えれば、あの緊張感。そしてその面を越えた時のホッとした気持ち」また回数を重ねれば、かならず高得点を取らせてくれる。ある一定の面を繰り返すワンパターンのようなつまらないことはやらせないのだ。もっともPUCKMANはカギの面がひたすら続いたが、その後はある難しさまでいけばまた易しい所にもどったり、同じ難しさでも異なったパターンにもどり、僕らをなかなか飽きさせない。

これらを見習いつつあるメーカーがコナミだと思う。GYRUSSやTIME PILOT、ROC'N ROPEなどナムコ的作り方だと思う。(こんなことを書くとコナミさんに怒られるかな?)とにかくこういう感じで各社とも楽しめるゲームを作って欲しい。極めれば楽しみながら高得点可能なMARIO BROS や ROC'N ROPE、MAPPYやZIPPY RACEのようなゲームを!!

横浜市／井坂正洋



横浜市／五十嵐義和

♡今月のいいたい放題

VIDEO GAMEの同好会、ファンクラブetcを作ろうと考えている人たちへ

本誌には、同好会やファンク…ラブを作りますので、会員にな

りたい方は……という手紙がよく届いているそうだが、果たしてそれらに載っているような、スゴイうたい文句を実際に実行できる会は存在するのであるだろうか、また、そのような会が実際にできるのであろうか、と思う今日このごろであります。

なにゆえそー思うのかというと、どの会の華麗なうたい文句にも共通していえることができるのは、「ゲーム台を購入して、会員に無料で開放する。」ということです。果たしてゲーム台を手に入れることができるでしょうか。僕たちのような年令の人間が、ゲーム会社にゲーム台を提供してもらえるよう大団体をつくるのは無理ですし(AMライフぐらいの団体でもまだ小さいほうなんです)、また購入するとしても、最低でモニター代、中古ボード代、改造費などで12～13万円は必要です。

それだけのお金を、会員から、会が発足してすぐに集めることができるでしょうか。また、そんなお金を集めるにはボウ大な数の人間が必要ですし、購入したゲーム台の置き場所などを考えると、それらの人間は隣接している2～3県の範囲で集めなければならないのです。できるでしょーか。まず無理ではないかと思います。

また、会社訪問についても同様です。仮に頼んだにしろ、しょせん子供の集団と見なされ、できないで終わってしまうと思います。(なにゆえTampaなる会が会社訪問できるかというと、単に日本で初めてできたこのたぐいの同好会だからにすぎないのです)

たとえ会社とコンタクトがとれたとしても、それは営業課の人たちにしかすぎず、みんなの目的とする開発のメンバーたちには、その人間自体が会社のマル秘事項なので、会うことは100%できないでしょう。

なんにしても、このアミューズメントの産業というものは、まだはじまって間もないものですから、あせらず、それなりの体制を作ってから大きな計画を練るべきであって、それらをエサとして人間を集めて、結局できなかったということがないよう考えるべきではないでしょうか……。と、文句ばかりいってはいますが、僕個人としては、このような会を作るということについては大賛成なんです。

しかし、考えてみると、どうも夢物語でおわってしまうような点が多くて、とにかく人間を集めてから会をつくり活動するのでなく、田尻くんのゲームフリークや高岡のTampaのように会を作り、内容等をはっきりし、実績をあげてから人間を集めるべきだと思います。

会を作ろうとしている人に直接会ったことがないので、断定的に物事をいうのはよくないと思うのですが……。それらの会に入って後でどーにも身動きがとれなくなって泣くような人間が出ないためにも、あえてきついことをいわせていただきました。

うる星あんず

PRESENTS

読者プレゼント(第10号)当選者発表



(敬称略)

●TOY&HOBBY

南極物語 (2名)/学研
京都市・岡田健二、秋田県・平田隆夫

パイレーツ(3名)/マスダヤ
岐阜市・伊藤克巳、宇都宮市・大野顕三
福井県・永野祐之

ペンギンワールド(3名)/マスダヤ
香川県・入江和文、浜松市・加藤健吾、
鎌倉市・脇 義明

サイドワインダーⅠ(3名)/ツクダオリジナル
川崎市・三好修平、京都市・百枝明彦、
豊島区・毋袋俊昭

●パソコンゲームソフト

惑星メフィウスFM7(5名)/T&Eソフト
神奈川県・松原 理、品川区・安中久人、浜松市・内山直哉、新潟市・竹村直也、兵庫県・中島博之

銀河戦略 pc8001(1名)/光栄マイコンシステム
小金井市・松野尾洋介

ペナントレース pc8001(1名)/光栄マイコンシステム
大垣市・須藤博之

ルンガ沖夜戦/レストラン経営ゲーム pc8001(1名)/光栄マイコンシステム
岡谷市・小山文夫

バッグギャモン pc8001(1名)/テクノソフト
新潟市・枝原隆雄

●王様のアイディア

ロングペンシル (20名)
徳山市・小山祥之、川越市・鶴谷信一、秋田市・佐藤 修、茅野市・中島 徹、我孫子市・赤間 弘ほか15名

リバース
板橋区・小野寺伸二、岐阜市・近藤一郎、新宿区・和田隆彦、鹿児島市・羽生紀夫、仙台市・石川洋一ほか15名

っちゃう〝ラッキーカラーで幸運をつかめ〟のコーナーなのです。 [11/20～12/19]

一月生まれ

愛情運＝今は何事においても思うようにならない。あせらずに相手の出方を待って受けとめてゆく方が安心感をあたえる。
健康運＝過労か何か身に覚えのある原因によって精力減退状態におちいったり、腰とか足の工合が悪くなるなどのことあり。運動注意。
ラッキーカラー＝黒が物事をまとめてゆくには幸運色で上半身に使って物事が順調。

二月生まれ

愛情運＝この愛は大体成立しない方が強いが、交際しはじめるとお互い深入りする傾向がある。注意しないとあとでうんと苦しむ。
健康運＝工合が悪くなって薬をのんでもききめのうすいときで、身心共に力がなく落ちつかなくて不安定な事あり健康診断うける事。
ラッキーカラー＝茶系統を下半身につけることによって、何かをキャノチして幸運あり。

三月生まれ

愛情運＝女性の勢い強く思いかけないことに出あうとか。男性はその女性に負かされてうだつが上がらないない。身近かにいる女性に注意。
健康運＝風邪とか伝染性の病気にかかりやすいとき。アルコールの呑みすぎ、うっかりうたたねなどで風邪を引いて寝こむこと等。
ラッキーカラー＝ブルーを着用していて争いごとから逃れたり、勝負事にまけないとき。

四月生まれ

愛情運＝交際も長いのになかなかお互いの気持がはっきりしない。相手は柳に風の感じですから、あなたがはっきりしないと決まらぬ。
健康運＝いったん病気になると、なかなか回復しないような病気にかかりますので、平常の健康管理が大切。風邪は万病のもとです。
ラッキーカラー＝紺とか青系を使っていて、だんだん思うことがよい方に向ってゆく時。

五月生まれ

愛情運＝相手の情熱にほだされてその気になっていると、あとが大変なことになり、後仕末に苦労します。新規の愛には控えめが無難。
健康運＝だらしない性関係をもっている人は性病に注意。一般的には潜伏していた病気が出るとか腫れものによる苦しみなどあり。
ラッキーカラー＝グリーン系を使っていく事によって、内部的なトラブルをさける。

六月生まれ

愛情運＝当人同志だけでは、なかなかうまく事がはこばない。お互いの知り合いに仲介してもらうと話はスムーズに進み先き行き幸。
健康運＝便秘が原因で頭痛やめまい肩こりなどの症状になやまされる。精神的にゆったり落ちつけるよう工夫する事と医者に相談。
ラッキーカラー＝今は白を愛用してゆくことにより妨害を排し、目的達成に進んでゆく。



FROM✦EDITORS

読者のみなしゃまへ おねげーしますだよ

スタッフ一同



はがき

がとじこみになっています。それぞれに、いろーんなことを書いて送ってね！

1 プレゼント

第1希望をとじこみのものに書き、他にほしいものはふつうのはがきに書いてもOKだよ。応募者が多すぎて、抽選するほうも大変だけど、はがきの多いのはうれしいね。

2 らくがき＆いいたい放題

ウラがまっ白なとじこみはがきは、イラストやファンレター、スタッフへの激励などにジャンジャン使ってね。イラストは情報ランドにどんどん載っけちゃうんだから。

3 アンケート

編集部に届いたアンケートはがきの中から、無作為に100人を選んで集計し、100人アンケートとして発表。なかなか参考になると、メーカーにも喜ばれたります、ハイ。

4 定期購読

〝本屋さんを見たけど、本誌が見当らなかった〟とか〝買いそびれてしまう〟なんて読者には定期購読をおススメ。6ヵ月と1年の2種類があるから、おこづかいの予算内で申込んでね。

おたより

おくれのコーナーへ、ビシバシッと熱い熱いメッセージをおくれませ。

ピンフティ
札幌市・上田信人、千葉市・山本善行、水戸市・岡田真二、福山市・尾上守ほか16名

●ジャイラス・ロックンロープの2枚1組のカタログ(10名)／コナミ
別府市・後藤崇、中津市・恩塚哲也、横浜市・井上浩一、御殿場市・鈴木勝、福岡市・石塚淳ほか5名

●戸塚の孤独の挑戦 (10名)
習志野市・原口あつし、鶴岡市・小北則介、小樽市・阿部恵一ほか7名

●小川ふみえサイン色紙 (10名)
四日市市・杉本秀雄、今治市・越智道雄、船橋市・今井敏裕ほか17名

●としまえん入園券 (15組30名)
杉並区・松永知江子、高岡市・清水智之、板橋区・大橋岳人、川越市・小島章広、横浜市・和田紀穂ほか10名

●向ケ丘遊園入園券 (15組30名)
川崎市・小沢昌弘、世田谷区・小栗美奈子、小金井市・石井勝彦ほか12名

●No.10読者投稿のザ・クイズ正解者多数のため抽選の結果10名の方に賞品をお送りします。
世田谷区・星野佳彦、徳山市・斉藤一博、名古屋市・山下尚志、酒田市・土門浩二、豊岡市・中垣健悟、牧方市・木下篤、三原市・花谷泰典、富士市・遠藤富士男、高知県・竹崎正浩、宇都市・斉藤剛宏

このコーナーは、ごっちゃんこのコーナー。今月のギャグ／ドジ話／ハラタチ話／文通したいよお／売ります買います／譲ります……となんでもけっこう。よりジュージツしたページにしたいんですねん。どーか、どくしゃのみなしゃま、おたよりおくれっ！

宛先 はまちがいのないよーにたのむよう！

とじこみはがき以外での郵便物は、必ず、〒162東京都新宿区下宮北町15の924アミューズメントライフと書き、それぞれの係の宛先を記入して送ってよっ。なお、12号の応募やアンケートのはがきは、12月20日の消印のあるものまでを有効とします。そこんとこよろしくっ！

Horoscope ●キャンドル占いなどひと味違う占いの京泰世先生がキミの愛情・健康を占

七月生まれ

愛情運＝よろこびあふれたときで二つの愛に出あって面くらうようなことあり。家庭的で真心にあふれた人を片方選び幸いを得る。**健康運**＝口の中に炎症をおこしたり歯痛になやまされたりします。早く休むとか入浴するとかして疲労をためないようにすること。**ラッキーカラー**＝ピンクが幸運を呼ぶときで誰とでも楽しく会話出来好意持たれる。

八月生まれ

愛情運＝あなたはゆっくりと受け身でいて、相手の真心を誠心誠意で受けとめてあげることによって、先き行き幸せな素適な二人が。**健康運**＝食べ物に好き嫌いあれば早くそれを調整してゆく事が大切。下半身が重苦しく疲れやすいし、腰の関節にとくに注意が必要。**ラッキーカラー**＝黄色っぽい色の持ちもの使用して、大いなる信頼をうけ好転するとき。

九月生まれ

愛情運＝相愛のなかにあって密まれた状態で先きも大変よさそうにみえるが、何か悩み事が出るとか邪魔が入って二人の仲難かしい。**健康運**＝若さにまかせて無理をしているとあとが大変ですよ。睡眠をよくとること。手足の筋がつるとか風邪をこじらせたりする。**ラッキーカラー**＝グレーが幸運の色のとき帽子上半身に使って有利な話持ちこまれる。

十月生まれ

愛情運＝焼けぼっくりに火がつくといいますが、以前交際していた人と又よりが戻って円満に仲よく続けて行くが虚勢張らぬこと。**健康運**＝今はとくに心臓と眼に注意。心臓のあまり丈夫でない人は無理な運動はさけること。疲れやすく視力も落ちたりしやすい。**ラッキーカラー**＝赤とかワイン系の赤が何事においても物事情熱的にあたり信用うる。

十一月生まれ

愛情運＝相手の人は誠実で控えめな理想的な人です。ずっと交際して行けたらお互い幸せですが、あなたは移り気なところあり注意。**健康運**＝体の調子が悪くても敏感にキャノチ出来ないときですから、うっかりすると病気が進んでいたりすることもあり充分注意を。**ラッキーカラー**＝茶系がラッキーなとき物事円満におだやかに解決して発展してゆく。

十二月生まれ

愛情運＝やわらかく優しく、さわやかな感じの相手ですが、あなたは受けとめかたが下手ですね。素直に思った事を表現してみては？**健康運**＝足もとに注意していないとつまづいたり、穴に落ちたりして、骨折とかくじいたりで快復にかなりの日時がかかるようです。**ラッキーカラー**＝ブルー系が幸せを呼ぶときで、下半身に使って順調に希望達成のとき。

From Editors

編集後記

●出番としては、基板の撮影とか、プレゼント用の小物撮りばかりで、あんまりめざましい活躍ができずにメゲ気味。ヤジキタのデコボココンビよりオレ1人のほうがきっと役に立つと思うんだけどなあ。おーいキミたち、オレにリクエストたのむよなっ。　ヒロキ

●今回は、新人村山選手と連れだっての（気楽な？）出張。福井のカニめし、富山のマス寿司と、駅弁を食べ比べしつつの北陸の旅となったのだ。折しも結婚シーズンたけなわ。高岡駅で帰りの列車を待っていると、式を終えたばかりの新婚さんがなんと3組も！　プラットホームを占領して競い合うんだよね。あっちがクラッカーを鳴らせば、こっちは胴上げ、むこうでは万歳三唱と、いやまったくお祭り騒ぎ。——秋の一日、高岡駅での情景でした（のどか、のどか）。　カズオ

●はじめまして、ワタシ、AMライフのカット描きクミです。ジェットコースターの回転モノとか、攻撃的なゲームが、大好きです。あまり、ゲームの方は上手じゃあないけど、あの刺激的な爆発音！たまりません。はっきりいってゲーム中は鬼面のクミです。読者のみなさんから送られてくる、カットなんかも楽しみにしてるので、おもしろーい物ドンドン送ってね。負けそうなの期待しています。よろしくね。　クミ

●やってきました新人の星？なにがなんだか、まださ〜っぱりわからんのだ。なにがって？仕事よ、仕事。取材行ったり、原稿書いたり、まだあんまりわかんないけど、額に汗しながら書いているのだ。今度編集部へ遊びに来た人。机にかじりついて、頭をかきながら原稿用紙に向って書いているのが、わがはいである。そんな時には、そっとやさしい声で"ファイト。"って言ってちょうだいな。　ヨシアキ

●なぜか減ページで、ちょっぴりガッカリ。まあ、ほんとうなら、ページが減ったので、楽になると喜ぶべきなのでしょうけど、すでにワークホリック（仕事中毒）になっているワタシにはつらいのです。でも、今月も充実してるのでわれながら満足。うん、ページが少ないぶんだけ逆に1ページにかかわる時間が長くなるので、充実するのですよ。どーか読者の皆様、次号も乞うご期待です。　カズヨ

●今月の立腹話／いやあ、まったく、わが部下のドジドジには困ったもの。立腹もいいとこなのだよ。ボコボココンビの取材行のひどいこと。写真が半分も撮れとらんのだから。（と、ここでさり気なく、今号の写真のインパクトの弱さを彼らのセイにするなんぞちょいとセコイかな）写真撮らせりゃ露出が合わずにマックロケ、ストロボが同調せずに全く写っとらん。そしてその上、撮れてるやつは必要カット全くなしってんだから、怒りはトサカまで。おかげでまた頭髪が、長〜い友だちとなってくれずスキ間があいてしもうた。読者諸君よ、アベ、ムラヤマコンビに、ビンタぐらいのキビシいコトバを送りつけてやってほしい。ただし、オレにはハゲマシのおたよりは書かないでおくれ。これ以上ハゲマシになると、六本木あたりでモテなくなっちまうのでね。———とまあ、ここまで書いてたら、なんとか立腹が横腹に変わってきた。ン？　今月はナゼか錯乱気味のヒゲ編でしたかな？　タケムラ

Next

次号予告

AMライフ、おつぎは12月20日発売！

立体特集／コクピットゲームのすべて■NEW-GAME-SCREEN■おれっちのゲーム攻略法■ゲームランドルポ／野中美木子■TOY&HOBBY■パソコンゲームソフト紹介■絶叫マシンシリーズ／森和美■ゲーム大好き人間登場■サークル紹介／ゲームフリーク■あんずのおもしろレポート／うる星あんず■おもしろ情報ランド……めっちゃん楽しい記事が満載だよ！

AM LIFE NO.12 第1巻第11号

定価　550円
発行　昭和58年12月1日
編集人／発行人　竹村 潤
発行所　株式会社 アミューズメントライフ
〒162 東京都新宿区下宮比町15-924 ☎03-267-3235(代)

発売所　株式会社 東京経済
〒162 東京都新宿区下宮比町15 ☎03-267-7651(代)
製版所　株式会社 技術プリント
アートディレクション／川上晴代　写植／千葉製版(株)

アミューズメントライフ 昭和58年12月1日発行（通巻11号）
編集人 発行人 竹村 潤 発行／アミューズメントライフ 〒162 東京都新宿区下宮比町15-3 電話03(267)3235(代表)



8011-5276 定価550円